



EDITORIALE

Addio TV Philips Finisce un'era

Un paio di settimane fa avevamo anticipato possibili decisioni "shock" di Philips sul fronte TV, l'unica divisione dell'azienda in grave perdita. Oggi è arrivato l'annuncio della cessione del ramo d'azienda a una joint venture (con Philips in minoranza) con i cinesi di TPV. Di fatto una cessione della divisione TV con una partecipazione di garanzia per vigilare sull'utilizzo del marchio, partecipazione per la quale Philips ha comunque già in mano l'opzione di vendita. In Italia e in Europa per decenni alla parola "TV" è corrisposto il nome di Philips. Un'istituzione, un riferimento e anche una delle ultime realtà industriali dell'elettronica a lasciare il nostro Paese: la fabbrica di Monza dagli anni '50 fino al 1997 è stato uno dei fiori all'occhiello del nostro sistema produttivo. Ora, pur con prodotti che piacciono a molti acquirenti, il business dei TV è diventato un problema per Philips, soprattutto per la competizione con i brand coreani, capaci di pressioni di comunicazione e di prezzi difficilmente imitabili. Il mondo della tecnologia per sua stessa natura guarda sempre avanti. Questa volta però dovrebbe riflettere: le dinamiche in atto nel mercato dei TV hanno già espulso Pioneer (a detta di tutti i migliori televisori) e ora è il turno di Philips, da sempre un centro di eccellenza nella ricerca e sviluppo. La "biodiversità" sul mercato è un valore che andrebbe preservato; la storia insegna che un settore con solo 4-5 marchi non va a vantaggio né dei consumatori né dei rivenditori.

Gianfranco Giardina

ENTERTAINMENT / "The Best Gaming TV Test" 2011: i risultati modello per modello

Ecco i TV per non perdere ai videogame

Nuovo appuntamento con la nostra sfida tra le migliori TV 2011 per giocare ai videogame. Le misure dimostrano che si è fatta molta strada ma alcune differenze importanti tra TV e TV restano

di R. Pezzali

A grande richiesta eccoci pronti con una nuova puntata del nostro "The Best Gaming TV", l'unico test sul mercato che classifica i TV per ritardo di input. Non tutti sanno che tutti i TV digitali tardano, chi più, chi meno, a riprodurre l'immagine sullo schermo rispetto a quanto in ingresso, solitamente di qualche decina di millesecodi. Nel caso di visione di un film questo non è ovviamente un problema; ma se si videogioca si rischia di perdere sistematicamente alla ricerca

di schivare colpi che arrivano prima che li si possa vedere o nel tentativo di colpire un avversario che si è già spostato, anche se sullo schermo lo vediamo ancora. Abbiamo quindi misurato i primi TV 2011 arrivati nei negozi e torneremo sul campo quando, nella seconda parte dell'anno, arriveranno anche i modelli delle altre marche. Mancano ancora tutti i modelli Sharp, i modelli Toshiba appena presentati e le TV Philips. Mancano all'appello anche i nuovi Sony di fascia alta, previsti



per giugno e gli LG che arriveranno a breve: mano a mano che proveremo questi televisori integreremo la tabella dei risultati e verso la seconda metà

segue a pag. 2

PEOPLE & MARKET / La divisione TV passa a una joint venture

I TV Philips in mano ai cinesi

I TV manterranno il marchio Philips ma il comando va a Hong Kong

di M. Dalli

Dopo aver annunciato gravi perdite nel settore delle televisioni, Philips ha comunicato di voler cedere la divisione TV a una joint venture tra il produttore olandese stesso e TPV di Hong Kong. La joint venture sarà composta al 70% da TPV e al 30% da Philips, ma continuerà a vendere col marchio Philips. Il produttore olandese ci mette quindi il (forte) marchio, ma la produzione sarà a cura di TPV (che già produce coi marchi AOC ed Envision). Tra 6 anni, inoltre, Philips avrà la facoltà di vendere il 30% delle sue quote a TPV, lasciando così la joint venture completamente in mano ci-

nese, anche se continuerà a sfruttare il marchio olandese, per il quale Philips continuerà a percepire royalties. La transizione dovrebbe essere formalizzata entro la fine dell'anno, per cui prima del 2012 non ci saranno prodotti frutto della joint venture. A conti fatti è però una triste notizia per gli appassionati, ma evidentemente necessaria viste le ingenti perdite. L'importante è che ora non si verifichi il collasso della qualità di produzione, anche se (ovviamente) Philips assicura che l'uso del suo marchio avverrà "sotto severi standard di qualità e customer care". Ce lo auguriamo.



IN QUESTO NUMERO...

- **The Best Gaming TV Test** pag. 1-2
- **Inchiesta disdetta abbonamenti** pag. 3
- **Speciale Toshiba 2011** pag. 6
- **Preview di HTC Sensation** pag. 13
- **Hands-on di Asus Transformer** pag. 13
- **In arrivo Symbian "Anna"** pag. 14
- **Hands-on Motorola Xoom** pag. 15
- **Annunciata la suite Adobe CS 5.5** pag. 19
- **Effetto terremoto sugli OLED Samsung** pag. 22
- **"Prima preview" di Windows 8** pag. 24
- **TEST AlessiTAB** pag. 27
- **TEST LG Optimus Dual** pag. 28
- **TEST TV Sony KDL-46EX720** pag. 30



TEST

The Best Gaming TV Test 2011

segue da pag. 1

dell'anno faremo una nuova puntata con l'aggiunta dei modelli mancanti. Come sempre il parametro che andremo a valutare è quello dell'input lag sull'HDmi, ovvero il ritardo del sistema processore / pannello nel visualizzare l'immagine sullo schermo. Si presuppone, infatti, che la visualizzazione dell'immagine sia praticamente istantanea, ma non sempre è così: processori molto potenti aggiungono all'immagine una serie di elaborazioni che la ritardano, quindi appare a schermo con qualche decina di millisecondo di ritardo. Millisecondi che fanno la differenza in giochi frenetici, dove la sincronizzazione tra quello che vediamo e il comando che diamo sul joystick è essenziale.

Prima di iniziare, anticipiamo subito che quest'anno vedrete molti meno modelli misurati, ma questo non deve ingannare. Dalle misure che abbiamo fatto, tra i diversi tagli di schermo non ci sono assolutamente differenze e anche le macrofamiglie di TV hanno risultati del tutto simili. Abbiamo quindi deciso di dare i dati per serie e non come gli altri anni elencare di ogni serie tutti i pollicciaggi con dati analoghi. Questo perché ormai la base dei TV è la stessa per gruppi di TV e anche la scheda digitale è identica con alcune componenti disattivate a seconda delle fasce di prezzo. I Samsung D7000 e D8000, per esempio, condividono la

Marca	Telaio	Modalità standard	Game mode	
LG	LW650G	70 ms	20 ms	★★★★★
Panasonic	Serie GT30	50 ms	20 ms	★★★★★
Panasonic	Serie DT30/35	20 ms	10 ms	★★★★★
Panasonic	Serie E30	20 ms	10 ms	★★★★★
Sony	EX320	20 ms	10 ms	★★★★★
Sony	EX720	40 ms	30 ms	★★★
Sony	LX904	90 ms	30 ms	★★★
Samsung	C9000	100 ms	50 ms	★★
Samsung	D7000	100 ms	40 ms	★★★
Samsung	D8000	100 ms	40 ms	★★★
Samsung	D6500	70 ms	30 ms	★★★
Samsung	D5500	20 ms	20 ms	★★★★★
Samsung	D5000/5010	20 ms	20 ms	★★★★★

Da 1 a 10 ms: ★★★★★

Da 11 a 20 ms: ★★★★

Da 21 a 40 ms: ★★★

Da 41 a 60 ms: ★★

Da 1 a 10 ms: ★

I televisori con un tempo di risposta entro i 20 millisecondi sono ottimi per giocare.

stessa scheda e la stessa cosa vale per i modelli di fascia alta di Sony, di Panasonic e di tutte le altre marche. E stessa scheda logica equivale quasi sempre a stesse identiche performance in termini di input lag quindi, per esempio, il TV LG LW650G con Smart TV avrà la stessa scheda dei modelli LV570G e LV550A; i vari Panasonic VT30, GT30, ecc. condivideranno la stessa scheda e anche per i Sony le piattaforme sono solo due per la fascia alta: X-Reality e X-Reality Pro.

Conclusioni

Sotto il profilo dell'input lag è cambiato davvero poco rispetto allo scorso anno:

ormai la modalità game c'è su tutte le TV e offre prestazioni comunque buone, tuttavia è una sorta di scorciatoia. La modalità gaming infatti utilizza il pannello senza alcun processamento d'immagine e nel caso di molti TV LED un frame interpolation sarebbe decisamente utile per migliorare la risoluzione in movimento. E se lasciamo il frame processor attivo i tempi si alzano, inevitabilmente. I TV che hanno un basso tempo anche in modalità standard sono quelli che non hanno all'interno un processore sofisticato, quindi c'è da scegliere: immagine liscia con game mode e immagine processata ma input lag alto. La soluzione potreb-

be arrivare dai nuovi pannelli presentati quest'anno al FDP International, fiera internazionale dei display: pannelli LCD che promettono input lag bassissimi e che, con processamento attivo, potranno abbassare di una decina di millisecondi la risposta senza la modalità game attiva. Altrimenti la soluzione è il plasma: risolve più linee in movimento senza bisogno di frame interpolation e, anche sui modelli di fascia alta, ha un input lag minore anche dei migliori TV LCD attualmente disponibili in commercio; il problema della persistenza dell'immagine resta, ma è ormai molto mitigato. Ma con il plasma è più facile vincere.

COME ABBIAMO EFFETTUATO LA PROVA

Il modo migliore che abbiamo trovato per ottenere risultati confrontabili tra di loro, è stato quello di utilizzare un notebook Acer con uscita HDmi e fargli generare un timer con secondi e millisecondi. Il notebook viene regolato in modalità clone: in questo modo quello che si vede all'uscita del monitor corrisponde a quello che si vede all'uscita HDmi. L'uscita HDmi l'abbiamo collegata al TV. Dopo aver fatto partire il timer abbiamo scattato una raffica di foto con una reflex ad un tempo di posa bassissimo (e ISO 12800) e confrontato i numeri che apparivano sullo schermo del notebook e sullo schermo del TV. La differenza tra questi numeri ci dà il cosiddetto "input lag" tra la sorgente e il TV. Maggiore è l'input lag, meno adatto è il TV per certi tipi di gioco. In questa edizione del Best Gaming TV abbiamo cambiato ancora le cose, anche se alla fine i risultati sono confrontabili con quelli delle edizioni precedenti. I due valori che inseriamo in



tabella, infatti, sono uno quello della modalità Game del TV, ovvero la modalità priva di ogni elaborazione digitale e l'altro quello della modalità standard con Frame Interpolation attivo, se possibile. Anche perché abbiamo pensato che,

alto per alto, è sempre meglio per un player cercare di avere la miglior risoluzione in movimento. Per ogni televisore abbiamo fatto sei foto, tre per la modalità standard con eventuale frame interpolation e altrettante per la modalità game; abbiamo poi scartato il valore peggiore facendo la media degli altri. La modalità game è ormai presente su tutte le TV, quindi non abbiamo avuto grosse difficoltà a fare le misurazioni. Segnaliamo che per tutte le TV non è stato possibile attivare alcun filtro di Motion Compensation in modalità game, quindi le misure effettuate in questa modalità sono "lisce", prive di ogni filtro.



INCHIESTA / La redazione di Dday.it indaga sugli abbonamenti di telefonia, Pay TV e Internet: sottoscriverli è facile, disdirli no

Abbonamenti duri a morire: impossibile uscirne

Ci si abbona con una telefonata ma per disdire serve una raccomandata A/R e spesso c'è una penale. Le promozioni nascondono le maggiori insidie

di F. Regis

Entrare è facile; uscire faticoso, a volte impossibile. Gli abbonamenti, tipicamente quelli relativi alla telefonia e alla Pay TV, iniziano spesso con una promozione ma, quando si decide di recidere il contratto, diventano un supplizio. Purtroppo il consumatore raramente valuta anche le clausole per la cessazione al momento della sottoscrizione e soprattutto è portato a pensare che, per interrompere l'abbonamento, si possano usare gli stessi strumenti e la medesima modalità con le quali l'abbonamento stesso è stato sottoscritto. Invece non funziona così.

Condizioni trasparenti?

Pay TV, telefonia mobile e ADSL, abbiamo passato in rassegna le condizioni generali dei vari contratti di abbonamento e, come ci aspettavamo, abbiamo scoperto che il più delle volte i costi maggiori della rescissione del contratto non sono immediatamente

evidenti. Le insidie sono diverse: innanzitutto la disdetta, che quasi sempre deve essere fatta con raccomandata con ricevuta di ritorno; in caso contrario, anche se recapitata, la disdetta sarà ignorata. E poi il vincolo temporale: gli abbonamenti possono obbligare il cliente a non disdire per un determinato periodo, fino a quasi 3 anni; per uscire prima, ci sono penali spesso molto salate. Nel redigere questo articolo abbiamo scoperto l'esistenza di alcune clausole e di cavilli contrattuali che, da puri utenti, non conosceamo; di certo alcune insidie contrattuali hanno scottato chi, suo malgrado, ci si è trovato coinvolto. Forse sarebbe giunto il momento di pensare a formule contrattuali che proprio sulla trasparenza di questi aspetti fondino il proprio elemento di differenziazione in un'offerta che – da questo punto di vista – appare al momento decisamente "unita". L'utenza apprezzerrebbe sicuramente e la pubblicità "virale" sarebbe assicurata.



Qui di seguito riportiamo alcune osservazioni riferite ai principali abbonamenti Pay TV, ADSL e di telefonia cellulare. È ovviamente impossibile fare una casistica completa, viste le infinite promozioni e i molteplici profili contrattuali. Ma queste indicazioni servono da spunto per ognuno per

verificare le proprie posizioni. Anzi, se vorrete raccontarci i vostri casi (via mail a dday@dday.it), soprattutto se i risvolti contrattuali vi hanno colto di sorpresa, sarà nostra cura e piacere darne opportuna pubblicazione in modo tale da fornire utili indicazioni di servizio a tutti gli altri visitatori di DDay.it.

PAY TV: DISDETTA ANTICIPATA E ADDIO PROMOZIONE

Il rischio maggiore nell'ambito degli abbonamenti alla TV a pagamento è spesso correlato alla sottoscrizione di offerte e sconti promozionali. Il pericolo, infatti, è di essere vincolati a periodi di abbonamento più lunghi dei classici 12 mesi o di dover pagare all'uscita anticipata una penale inattesa. E il problema non è che sia così circoscritto, visto che, tra l'uno e l'altro gestore, ben un quarto degli italiani è abbonato a una Pay TV e la sua adesione a questo servizio è avvenuta probabilmente in concomitanza di una promozione. Tanto per essere chiari, ecco un classico esempio: un'offerta permette di avere uno sconto del 50% del canone per i primi mesi; questa formula di abbonamento prevede però una durata non più di 12 mesi, ma magari di 24. Se si disdice prima della scadenza contrattuale sarà generalmente necessario risarcire l'equivalente dello sconto ottenuto e quindi pagare il prezzo intero dell'abbonamento. Addio promozione. Anche gli abbonamenti sottoscritti in modo "ordinario" nascondono qualche insidia: si può, infatti, essere ingannati dal fatto che il canone sia pubblicizzato su base mensile e il relativo addebito su conto corrente o carta di credito sia anch'esso a cadenza mensile. In realtà quasi tutti gli abbonamenti hanno una durata almeno annuale e non è così scontato che si possa uscirne prima senza penali.

MEDIASET PREMIUM

Se la modalità di adesione è quella ad abbonamento con Easy Pay (e non la sempre meno adottata ricaricabile), il contratto dura 12 mesi e si rinnova tacitamente salvo disdetta da trasmettersi a mezzo raccomandata A/R con 30 giorni di preavviso. Se non si sono sfruttate promozioni alla sottoscrizione, è comunque possibile disdire anticipatamente il contratto, salvo sostenere i costi del periodo di preavviso e quelli relativi alla gestione amministrativa del recesso anticipato rispetto alla scadenza naturale del contratto.

In pratica, nel caso di uscita anticipata bisognerà pagare:

- * **Canone:** quanto previsto fino alla data di recesso;
- * **Costi di gestione della pratica:** 8,37 euro (solo se il recesso avviene prima della scadenza contrattuale che di anno in anno si rinnova);
- * **Rimborso sconti in casi di recesso anticipato:** rimborso del valore degli sconti usufruiti.

SKY

Il contratto dura 12 mesi e si rinnova tacitamente salvo disdetta trasmessa mezzo raccomandata A/R con 30 giorni di preavviso.

Si dovrà pagare all'uscita:

- * **Canone:** Il corrispettivo per il servizio fruito fino alla data di recesso;
- * **Costi di gestione della pratica:** 11,44 euro (solo se il recesso avviene prima della scadenza contrattuale);
- * **Rimborso sconti in casi di recesso anticipato:** rimborso del valore degli sconti usufruiti;
- * **Costo dell'adeguamento dell'impianto:** per i servizi Multivision, My Sky, My Sky HD (solo in caso di recesso anticipato nel corso del primo anno di abbonamento).



CELLULARI: USCIRE COSTA PIÙ DEL DOPPIO DEL TELEFONO

Abbiamo passato in rassegna tutti i maggiori operatori di telefonia mobile e ne è emersa una sostanziale similarità tra i contratti con variazioni però significative nelle penali per la disdetta anticipata. A seconda delle promozioni, gli abbonamenti comprensivi di telefono possono durare anche fino a 30 mesi (cioè due anni e mezzo, molto più della vita media di un cellulare); in questo

caso, il recesso prima del termine può comportare, oltre al saldo dell'apparecchio, anche una penale che può superare di molto il valore del prodotto. In più, le informazioni relative alle penali sono molto difficili da reperire nella documentazione contrattuale: è bene chiederle al momento della sottoscrizione, anche se l'intenzione iniziale è quella di non recedere anticipatamente.

VODAFONE

Paghi fino a 700 euro di penale

Il contratto dura 12 mesi e si rinnova tacitamente salvo disdetta trasmessa mezzo raccomandata A/R con 30 giorni di preavviso. L'operatore risulta il più caro in caso di recesso anticipato da abbonamento con telefono. Ecco alcuni esempi: La penale nel caso di recesso dalla soluzione abbonamento con telefono varia a seconda dell'apparecchio che si sceglie e dall'abbonamento sottoscritto. Il criterio seguito tuttavia è approssimativamente questo: più il contratto è cospicuo e più l'apparecchio è caro maggiore sarà la penale.

	Tutto facile	Tutto facile + telefono
DURATA DEL CONTRATTO	12 mesi	da 24 a 30 mesi
RECESSO ANTICIPATO (O CAMBIO PIANO VERSO UNO PIÙ ECONOMICO)	100 euro penale nei primi 12 mesi. Se si cambia piano tariffario verso uno più economico si paga il cambio tariffario e si rinnova il vincolo di 12 mesi	Rate residue del telefono + penale che va a seconda dell'abbonamento e dell'apparecchio da un minimo di 60 euro a un massimo di 700

TIM

L'abbonamento è a tempo indeterminato

La TIM è l'unico operatore tra quelli presi in considerazione che prevede un contratto a tempo indeterminato per gli abbonamenti salvo disdetta trasmessa mezzo raccomandata A/R con 30 giorni di preavviso. L'offerta con telefono prevede come per gli altri operatori un contratto da 24 fino a 30 mesi che, se disdetto anzitempo, contempla la famosa penale che varia a seconda dell'abbonamento e dal mese di disdetta.

	Tutto compreso	Abbonamento + telefono
DURATA DEL CONTRATTO	indeterminato	da 24 a 30 mesi
RECESSO ANTICIPATO (O CAMBIO PIANO VERSO UNO PIÙ ECONOMICO)	nessuna penale	Verranno addebitati i corrispettivi per cessazione anticipata contrattualmente previsti (da 67 euro a 400 euro) + il saldo delle rate residue del prezzo del prodotto

WIND

L'unico senza penali

Il contratto è di 24 mesi salvo disdetta trasmessa mezzo raccomandata A/R con 30 giorni di preavviso. Wind è l'operatore più economico tra quelli presi in considerazione per quanto riguarda i costi di disdetta da abbonamento.

	Abbonamento All Inclusive	Abbonamento + telefono
DURATA DEL CONTRATTO	24 mesi tacito rinnovo	24 mesi
RECESSO ANTICIPATO (O CAMBIO PIANO VERSO UNO PIÙ ECONOMICO)	nessuna penale	Il saldo delle rate mancanti del prodotto, ma nessun'altra penale aggiuntiva

3

Tolte le penali da pochissimo (forse)

Il contratto è 12 mesi salvo disdetta trasmessa mezzo raccomandata A/R con 30 giorni di preavviso. L'operatore fino a qualche mese fa era il più caro per i costi di disdetta dell'abbonamento base senza telefono. Da pochissimo tuttavia è stata introdotta una nuova politica tariffaria che ha ridimensionato le penali ad un costo forfetario di 12 euro. O almeno questo è quello che ci ha comunicato il call center. Quest'informazione non risulta nel sito che riporta (nei documenti) ancora le penali precedenti in caso di recesso anticipato.

	Abbonamento Power	Abbonamento + telefono
DURATA DEL CONTRATTO	12 mesi	24 mesi o 30 mesi a seconda del terminale
RECESSO ANTICIPATO (O CAMBIO PIANO VERSO UNO PIÙ ECONOMICO)	12 euro	Il saldo del prodotto più una penale di 12 euro

SONY
make.believe

Prima la TV. Poi Internet. Ora Sony.



Sony reinventa la televisione: ora puoi avere sulla tua TV le infinite opportunità che Internet offre, con il vantaggio di un grande schermo, della fruibilità nel salotto di casa e della possibilità di condivisione con familiari e amici. Sulla tua TV ora puoi navigare nei tuoi siti preferiti, accedere ai social network, videochiamare e goderti i video più cliccati di YouTube. Puoi rivedere una selezione di programmi e serie TV RAI e accedere a Qriocity™ - la nuova piattaforma di servizi di intrattenimento di Sony - per vedere in streaming il cinema On Demand o ascoltare milioni di brani musicali. Tutto in qualità HD e anche in 3D. Per l'intrattenimento è cominciata una nuova era.

Sony Internet TV la tv reinventata



Scopri quante altre possibilità ti offre Sony Internet TV su www.sony.it/internet-tv

©2011 Sony Europe Ltd. 'Sony', 'make.believe', '3D world Created by Sony', Qriocity, e i relativi loghi sono marchi registrati di Sony Corporation. 'Rai.tv', 'YouTube', 'Skype', 'Facebook', sono marchi e loghi di proprietà dei rispettivi titolari.

AUDIO VIDEO / Il costruttore giapponese svela i suoi nuovi TV, che offrono soluzioni interessanti per accontentare ogni esigenza

Toshiba punta tutto sulla tecnologia per i TV 2011

In cima alla lista dei desideri troviamo il 55ZL1 con processore CEVO 7, ma sono state presentate ben tre serie di TV LCD contraddistinte da soluzioni tecnologicamente avanzate: dal riconoscimento facciale alla sonda colorimetrica per il setup e la calibrazione automatica

di P. Centofanti e R. Pezzali

Toshiba all'evento di Roma ha svelato tre nuove serie di TV LCD Full HD che si aggiungono al top di gamma con schermo da 55 pollici e processore CEVO. Tutte le serie mettono in mostra tecnologie esclusive e caratteristiche raffinate; vediamo in dettaglio la nuova offerta a partire proprio dallo splendido top di gamma, per poi concentrarci sulle serie di gamma medio alta: SL833, UL863 e VL863, quest'ultima 3D con tecnologia polarizzata.

Toshiba 55ZL1: TV da sogno

Morto il Cell, nasce CEVO. Arriverà finalmente a maggio la super TV Toshiba con processore CEVO Engine integrato. Per ora si tratta di un unico modello con schermo da 55 pollici: il 55" ZL1, ma all'IFA di Berlino Toshiba presenterà anche altri modelli basati sul medesimo processore, le nuove serie WL e YL, tutte 3D e con tagli da 40", 46" e 55". Per la descrizione delle caratteristiche e un "first look" del modello ZL1, rimandiamo alla pagina successiva.

Serie SL833, con LED Edge e tecnologia DLNA

I modelli della serie SL833 possono vantare la retroilluminazione LED Edge e saranno disponibili in tagli da 32, 37, 42 e 46 pollici, con connettività di rete DLNA, funzionalità *Toshiba Places* per l'accesso a contenuti Web e Wi-Fi opzionale tramite un pratico adattatore USB. Questa serie offre inoltre pannelli a 100 Hz di frequenza e integra l'elaborazione Resolution+ per migliorare il livello di dettaglio delle immagini in definizione standard e in HD. In più è

anche possibile creare diversi profili di impostazione, per personalizzare l'utilizzo fino a quattro "spettatori tipici", con gusti ed esigenze diverse.

Serie UL863, riconosce i volti

Le cose cominciano a farsi molto più interessanti; la serie di TV UL863 unisce infatti la possibilità di personalizzazione dei profili al riconoscimento dei volti: grazie alla fotocamera integrata, i modelli di questa serie sono in grado di distinguere fino a quattro utenti diversi e di caricare automaticamente i preset audio/video personalizzati. I tagli sono quelli

classici, da 32 pollici a 46 pollici, ci sono le funzionalità *Toshiba Places* e il client wireless DLNA, la connettività Wi-Fi è integrata ed è anche possibile registrare i programmi TV su periferiche USB. Infine, non manca nemmeno la funzione di autocalibrazione tramite l'apposito sensore da collegare al TV via connessione USB, una funzione che sicuramente sarà apprezzata dai grandi appassionati e dagli utenti più interessati alla qualità d'immagine.

Serie VL863, 3D polarizzato

La serie VL863, che sarà disponibile in tagli da 42 e 47 pollici, si distin-

gue per l'adozione del pannello 3D. La tecnologia scelta da Toshiba impiega gli occhiali passivi di RealD con polarizzazione circolare (quelli del cinema, per intenderci) e in dotazione gli utenti troveranno ben quattro paia di occhiali, a ulteriore testimonianza del costo economico di questo tipo di prodotto. I TV della serie VL863 utilizzano un pannello LCD a 200 Hz con funzionalità Active Vision MV400HD che combina interpolazione dei fotogrammi e backlight scanning. In questo caso la connettività Wi-Fi è opzionale, attivabile mediante l'apposita dongle USB esterna.



Toshiba UL863



Toshiba SL833



Toshiba 55ZL1





AUDIO VIDEO / Preview dell'attesissimo top di gamma della nuova linea Toshiba, dotato di processore video CEVO a 7 core

Primo contatto ZL1, il "CEVO" di casa Toshiba

Al Toshiba World 2011 di Roma abbiamo avuto modo di testare un esemplare delle serie ZL1, top di gamma Toshiba per l'anno in corso Design firmato Jacob Jensen, processore CEVO Engine, auto calibrazione e un nutrito parco connettori tra i maggiori punti di forza

di M. Dalli

Dopo l'annuncio al CES lo scorso gennaio, Toshiba ha mostrato a Roma quello che sarà il TV top di gamma per il 2011, il 55ZL1. Si tratta di un modello da 55 pollici, LCD retroilluminato a LED con tecnologia PROLED 512, in grado cioè di controllare i 3072 LED in 512 zone indipendenti, creando così un effetto di local dimming. Il cuore del 55ZL1 è il processore CEVO Engine, diretto erede del Cell che troviamo anche sulla PlayStation 3. CEVO ha 7 core, cui si affianca uno speciale coprocessore per gli algoritmi di miglioramento delle immagini: la potenza di calcolo non manca. Grazie a CEVO troviamo anche una serie di funzioni come l'Auto Calibration, per calibrare automaticamente il TV con una sonda esterna, Intelligent 3D+ e la 3D Resolution+. Quest'ultima funzione si occupa di migliorare la qualità delle immagini 3D trasmesse dalle emittenti televisive con un processo piuttosto laborioso: si parte dall'immagine nativa della trasmissione TV, tipicamente side-by-side, i due fotogrammi vengono riportati alla dimensione del pannello (da 960 x 1080 a 1920 x 1080 pixel), poi vengono riscaldati verso il basso e confrontati con l'originale, per accertarsi che il processo di upscaling non abbia generato artefatti indesiderati; se tutto è a posto le immagini vengono visualizzate a schermo. Non



può mancare inoltre la conversione da 2D a 3D, utile per chi vuole godersi in 3D anche filmati trasmessi originariamente in due sole dimensioni.

Connessioni per ogni esigenza

Sul fronte delle connessioni, invece, troviamo 2 porte USB e 4 ingressi HDMI, ingresso RGB per il collegamento a un PC e SCART per i dispositivi meno recenti. Il 55ZL1 ha un doppio tuner, DVB-T2 e DVB-S2, con slot Com-

mon Interface Plus compatibile con CAM HD e non. Nella dotazione di serie troviamo anche un disco da 500 GB per la funzione PVR, che ci consente quindi di registrare i programmi in chiaro della TV. Peccato che il disco non sia integrato ma esterno, andando così ad occupare una porta USB e, soprattutto, rovinando l'estetica del TV con una scatola esterna agganciata alla parte posteriore del pannello. Per quanto riguarda la connessione alla rete troviamo una porta Ethernet e il Wi-Fi integrato, che consentono di far funzionare Toshiba Places, la piattaforma Smart TV di Toshiba i cui contenuti per il nostro mercato sono ancora in via di definizione.

Design curatissimo

Il TV in sé si distingue per il design firmato Jacob Jensen, famoso designer

danese. L'aspetto estetico è molto curato, con uno spessore contenuto (anche se non certo da record) e una cornice in alluminio spazzolato molto elegante. Toshiba ha riposto grande cura anche nella sezione audio, con una soundbar staccata dal pannello, integrata nella staffa che collega il TV alla base. Come dicevamo, lo ZL1 è un TV 3D e anche gli occhiali (di tipo attivo) sono stati disegnati da Jacob Jensen. Presentano un design molto avvolgente, ma le lenti sono aperte ai lati. Non avendo potuto provarli, non possiamo sapere quindi se un po' di luce filtra da queste aperture; c'è da dire, però, che le stanghette presentano un leggero rigonfiamento nella parte inferiore che dovrebbe proprio tamponare la luce spuria. Il 55ZL1 dovrebbe arrivare sul mercato a maggio, con un prezzo di 4.999 euro.



AUDIO VIDEO / Toshiba all'evento di Roma ha presentato la sua tecnologia Local Dimming a 512 zone

Svelati tutti i segreti di PROLED 512

In un video il confronto diretto tra un TV "completo" e un esemplare privo di pannello e diffusore, con i LED in vista

di M. Dalli

Gli eventi organizzati dai produttori sono sempre le situazioni migliori per ottenere utili informazioni e soprattutto per vedere in funzione le tecnologie impiegate "a nudo". Questa regola non scritta si è dimostrata valida anche per l'evento organizzato a Roma da Toshiba, dove è stata messa in mostra il meglio della tecnologia utilizzata sui TV. In particolare, abbiamo potuto vedere all'opera la tecnologia PROLED 512, avendo modo di "sbirciare" dietro un pannello LCD per vedere come si comporta questo sistema di retroilluminazione a LED con Local Dimming. Il sistema Toshiba PROLED 512 utilizza un totale di 3072 LED disposti dietro al pannello, quindi in configurazione "Full LED", raggruppati in 512 zone, con sei LED per ogni zona. Come funziona quindi il PROLED 512? Come si accendono e si spengono i vari LED a seconda dell'immagine mostrata sullo schermo? Per spiegarvelo meglio abbiamo realizzato



un breve video, accessibile dal link che trovate in questa stessa pagina. Nel TV che vedrete a sinistra viene mostrata l'immagine che vediamo effettivamente sul pannello, mentre

il TV di destra è stato privato del pannello LCD e del diffusore, di modo da mettere a nudo i singoli LED, mostrando così la modalità di gestione dell'illuminazione a zone.

MOBILE

I progetti futuri di Toshiba e Jacob Jensen

Al Toshiba World 2011 di Roma mostrati alcuni prototipi delle serie YL, WL e ZL con design firmato da Jacob Jensen

di M. Dalli



La collaborazione tra Toshiba e Jacob Jensen, noto designer danese, non si limita al "top di gamma" ZL1. Al Toshiba World 2011 di Roma, infatti, il produttore giapponese ha messo in bella mostra alcuni mock-up dei TV delle serie YL863, WL863 e ZL863 che vedremo solo dopo Berlino a settembre.

Le specifiche tecniche al momento sono solo sulla carta: le due serie YL e WL saranno disponibili nei tagli da 55, 46 e 42 pollici, saranno 3D con tecnologia Intelligent 3D+ e conversione 2D-3D, con anche la possibilità di registrare contenuti TV in chiaro su supporti USB (ma l'hard disk non sarà integrato come nel ZL1). Come il top di gamma, però, monteranno il processore Cevo Engine e avranno il Local Dimming, anche se a 32 zone (PROLED 32), in quanto LED Edge e non Full LED. Non potendovi mostrare in funzione, ecco un primo filmato sul design, curato dal danese Jacob Jensen (per accedervi [clicca qui](#)). In questo video è possibile anche vedere la nuova serie ZL863, una variante estetica (e non solo, stando a Toshiba) delle serie YL e WL. Per maggiori dettagli occorrerà però attendere l'IFA di settembre.



AUDIO VIDEO / Auto Calibration è una tecnologia che imposta i parametri del TV senza interventi dell'utente

Toshiba sceglie la calibrazione automatica

Mediante l'utilizzo di una sonda USB e una serie di pattern, Auto Calibration fa tutto da solo per risultati ottimali

di M. Dalli

Tra le novità introdotte da Toshiba nella nuova gamma 2011 c'è anche Auto Calibration, un sistema di calibrazione automatica. Il sistema è composto da una sonda USB (TPA-1) da attaccare alla TV e da una serie di test pattern integrati nel televisore stesso. La procedura è piuttosto semplice: si collega la sonda alla porta USB del televisore, si preme un bottone

e la calibrazione parte in automatico. L'operazione avviene in tre passi: calibrazione della temperatura colore, calibrazione della scala di grigi e del gamma e calibrazione dello spazio colore.

Il processore del TV compara poi il valore rilevato dalla sonda con un valore di riferimento contenuto in una tabella e modifica di conseguenza alcuni parametri del TV.

Al termine, assicura Toshiba, si dovrebbe avere un'immagine che rispecchia la fedeltà cromatica degli studi hollywoodiani o di Cinecittà. La sonda TPA-1 è prodotta da X-Rite, ma all'utente viene data la possibilità di collegare una sonda diversa, grazie a una serie di test pattern universali che è possibile utilizzare per lo scopo. Ovviamente i valori rilevati da questa sonda vanno poi immessi manualmente nel TV.

Al momento Toshiba non ha ancora stabilito se la sonda farà parte della dotazione standard del televisore, oppure se sarà da acquistare a parte. Auto Calibration farà però parte delle serie UL, VL (3D polarizzato), YL, WL e ZL.



AUDIO VIDEO / Toshiba è da sempre la paladina del 3D senza occhiali. Ecco come funzionerà la prossima generazione

Toshiba: "Ancora un anno per il 3D senza occhiali"

I primi TV capaci di visualizzare immagini stereoscopiche senza occhiali potrebbero arrivare anche prima del previsto, in tempo per il prossimo Natale

di M. Dalli

Per ora il 3D è ancora quello attivo o polarizzato, ma tra un anno al massimo arriverà anche la tecnologia senza occhiali: questa la proposta di Toshiba per la visualizzazione di immagini stereoscopiche. Se le prime due tecnologie sono ormai "assodate", qualche mistero in più lo cela invece la tecnologia autostereoscopica, quella senza occhiali.

I segreti del 3D senza occhiali

A prima vista potrebbe sembrare una cosa complessa, ma in realtà il principio di funzionamento è piuttosto semplice: ogni occhio deve vedere un'immagine diversa. Per ottenere questo risultato un sistema di lenti si occupa di dirigere in modo opportuno il fascio luminoso verso ognuno dei nostri due occhi, a patto ovviamente che lo spettatore stia in un preciso punto.

Per quanto riguarda i display di piccole dimensioni (pensiamo al caso dell'LG Optimus 3D o della Nintendo 3DS) il punto di visione è uno solo, come è facile intuire, ma nel caso dei TV che hanno invece schermi di dimensioni più grandi questi punti sono nove. Com'è possibile inviare contemporaneamente nove immagini ad alta definizione ad entrambi gli occhi? Ce lo spiega *Sascha Lange*, capo del marketing europeo di Toshiba. Il TV da 20 pollici che il

produttore giapponese ha messo in commercio in patria lo scorso mese di dicembre vanta una risoluzione del pannello di circa 4K x 2K (3840 x 2160 pixel). I pixel sono raggruppati in quadrati di 3 pixel per lato (9 pixel totali), restituendo così nove diverse immagini, ognuna capace di una risoluzione di 1280 x 720 pixel; un complesso sistema di lenti ridireziona poi i fasci luminosi in uscita da questi pixel a nove punti di visione differenti, secondo lo schema che abbiamo riportato nell'immagine più in basso. Ogni punto di visione risulta spostato di circa 5-6 cm, la distanza media tra un occhio e l'altro. Questo comporta che l'immagine percepita dall'occhio destro, stando con l'occhio sinistro nel primo punto di visione, è la stessa che percepisce l'occhio sinistro a cavallo tra il secondo e il terzo punto di visione. Non c'è però inversione delle immagini stereoscopiche tra le due posizioni, in quanto il TV calcola nove differenti immagini a partire dalle due stereoscopiche di partenza (ed è qui che entra in gioco il processore Cell, il CEVO per i TV che usciranno entro l'anno). Spostandosi tra i vari punti di visione, quindi, si cambia letteralmente la prospettiva dell'immagine visualizzata a schermo, esattamente come cambierebbe se si guardasse un oggetto tridimensionale nella realtà da diversi punti di vista, anche

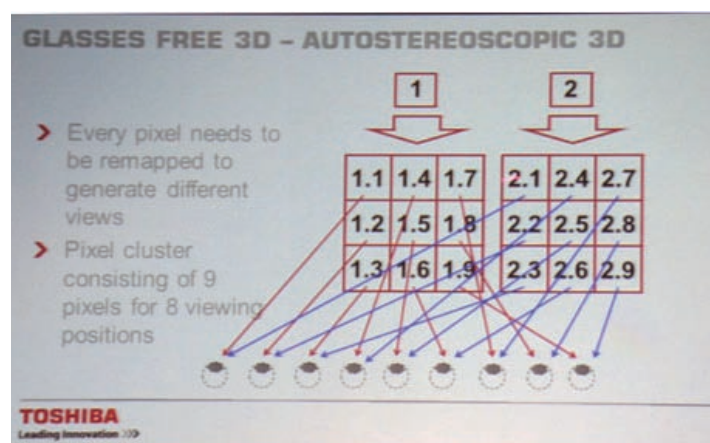


se in questo caso si tratta di una ricostruzione artificiale. I diversi punti di visione, inoltre, sono leggermente sovrapposti tra di loro, di modo da minimizzare lo sdoppiamento delle immagini quando ci si muove e si assumono posizioni intermedie tra un punto e l'altro di visione. Questo comporta anche che il punto di visione all'estrema destra è utilizzabile solo come "occhio destro", pertanto i punti di visione utilizzabili sono in realtà otto (9-1). Questi punti però non sono contemporanei, visto che una persona non può condividere il suo occhio destro con l'occhio sinistro di chi gli sta affianco; in altri termini, nonostante i nove punti di visione, solo quattro persone contemporaneamente possono godersi lo spettacolo in 3D, a meno di non trovarsi ad altezze diverse.

Il 3D che "insegue" lo spettatore

Toshiba, che ha già lanciato in Giappone due modelli con questa tecnologia (da 12 e 20 pollici), conta di introdurre anche sul mercato europeo diversi TV 3D autostereoscopici entro la fine dell'anno fiscale 2011 (ovvero entro marzo 2012). Alcune indiscrezioni "di corridoio", però, ci hanno fatto sapere che potremmo addirittura già vedere qualcosa al prossimo IFA di Berlino, per poi avere disponibili in vendita i primi modelli in tempo per le prossime

festività natalizie. I tagli disponibili potrebbero essere vari, dal 40 pollici fino al top di gamma da 56 pollici. Spingendoci un po' più in là con lo sguardo, in Giappone sarebbero già al lavoro su una soluzione che garantirebbe di variare dinamicamente i vari punti di visione, di modo tale da non dover forzare lo spettatore a stare in una posizione prefissata, un sistema che sarebbe capace di seguire l'utente anche se si muove e, addirittura, a garantire la visione a un numero molto più alto di persone. Com'è possibile tutto questo? I giapponesi hanno ovviamente le bocche cucite, ma è probabile che il sistema si basi sull'utilizzo di una videocamera capace di riconoscere la posizione degli spettatori di fronte al TV e su un complesso sistema di lenti "mobili" che potrebbe inviare i fasci luminosi direttamente agli occhi delle persone. Aumentando la frequenza delle immagini, poi, si potrebbe aumentare anche il numero di persone che possono assistere alla visione in 3D. Ovviamente le nostre sono solo congetture, cercheremo di saperne di più nei prossimi mesi. Una cosa però è certa: Toshiba crede molto nel 3D senza occhiali e sta investendo con decisione in questa direzione; a ragione o a torto è presto per dirlo, solo il tempo potrà sciogliere ogni dubbio.



AUDIO VIDEO / Nonostante le vendite in Giappone non entusiasmanti, si continua a puntare sul 3D senza occhiali

Toshiba replica a DDay.it: "3D senza occhiali, altro che flop"

Francesco Corridoni, Product Manager di Toshiba Italia, spiega ai lettori di Dday.it la visione dell'azienda sui display auto-stereoscopici di oggi e di domani

di M. Dalli

Lo scorso dicembre Toshiba ha lanciato in Giappone due modelli di TV 3D autostereoscopici, in grado cioè di visualizzare immagini tridimensionali senza bisogno di indossare alcun paio di occhiali. I due modelli, da 12 e 20 pollici, hanno venduto pochi esemplari in patria, ma secondo Toshiba questo non è da considerarsi un flop, termine utilizzato nel titolo di una news di DDAY.it. Il perché ce lo spiega Francesco Corridoni, Product Manager di Toshiba Italia.

"Lo scorso dicembre abbiamo deciso di lanciare in Giappone due modelli di TV autostereoscopici (3D senza occhiali) al fine di dimostrare che, per i primi in assoluto, siamo stati in grado di commercializzare TV 3D Glasses-Free senza alcun problema tecnico e, a tutt'oggi, abbiamo ottenuto con grande soddisfazione dei riscontri entusiastici.

Siamo parlando di TV con polliciaggi decisamente piccoli per la media di mercato (12" e 20"), ma il messaggio che passa dal lancio sul mercato di prodotti del genere, caratterizzati da uno spessore notevole (circa 8 centimetri) e

ancora equipaggiati con il processore Cell, evidentemente ha un fine non solo politico, ma anche, ovviamente, di marketing. Abbiamo voluto mostrare al consumatore che le tecnologie attualmente presentate da diversi marchi non rappresentano necessariamente lo stato dell'arte nel mondo del 3D. I nostri TV 3D senza occhiali sono in grado di offrire un'ottima qualità d'immagine e sono quindi una realtà da toccare con mano. Ovviamente resta assolutamente valida la qualità delle attuali tecnologie 3D Active Shutter e 3D Passive (rispettivamente con occhiali attivi e polarizzati, ndr). Sono stati chiaramente necessari sforzi economici di un certo livello sotto il profilo della Ricerca&Sviluppo per rendere possibile il lancio sul mercato di un prodotto incredibilmente avanzato come il nostro



3D senza occhiali. Inoltre, in occasione del CES di Las Vegas a gennaio e del lancio del CEVO ENGINE a Roma nei giorni scorsi, siamo stati in grado di confermare che tra la fine del 2011 e l'inizio del 2012 lanceremo anche sul mercato europeo (e quindi anche in Italia) TV Slim 3D senza occhiali con polliciaggi superiori a 40" con "punti di visuale" multipli (i

modelli attuali garantiscono 9 punti di visuale), ovvero con un angolo di visuale veramente ampio senza il rischio che lo spettatore, muovendosi tra le varie aree di visione, possa trovarsi di fronte ad immagini nere o saltellanti. L'effetto, quindi, sarà quello di un'immagine in 3D naturale e piacevole senza dover ricorrere all'uso degli occhiali"

AUDIO VIDEO / Qualità ed estetica nella nuova line-up Philips presentata al Salone del Mobile

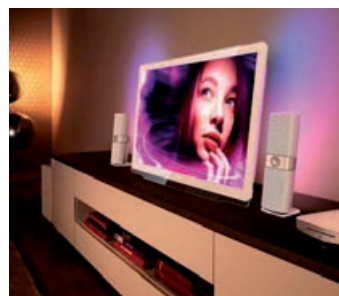
Edge e Tilt sono i TV Philips Design Line

Al Salone del mobile, Philips annuncia quattro nuovi TV e un sistema Home Theater dal design ricercato

di R. Faggiano

Un tocco di eleganza in più per i nuovi televisori Philips Design Line, una strada interessante per cercare di mettersi in luce in un mercato sempre più difficile. I nuovi TV sono complessivamente quattro: due si chiamano Edge TV e sono disponibili in versione 32 e 42 pollici, due si chiamano Tilt TV e sono modelli con schermo da 22 e 26 pollici. Su tutti spicca il design del supporto, che crea un'angolazione di 6 gradi all'indietro per un miglior comfort visivo: tutto il TV appare sospeso nel vuoto grazie alla parte inferiore trasparente su cui poggia. I modelli Edge hanno uno schermo frontale

di contrasto in vetro, funzione Ambient Light sui due lati, circuito 3D e conversione da 2D a 3D, connessione Wi-Fi integrata per la Smart TV e per il DLNA e telecomando in versione bianca. La serie Tilt è, invece, studiata per le camere o per la cucina, con finitura disponibile in bianco o nero e telecomando coordinato. La retroilluminazione LED del pannello LCD si abbina a un classico circuito 50 Hz e una buona versatilità degli ingressi. Con il nuovo look anche il sistema Home Theater 2.1 Sound Hub, con unità centrale dotata di lettore Blu-ray, funzioni Smart TV con collegamento Wi-Fi e dock integrata



per iPod/iPhone; i diffusori stereo hanno il caratteristico tweeter in titanio con cupola rovesciata. I prezzi di listino dei nuovi modelli non sono stati ancora comunicati; la disponibilità sul mercato italiano è annunciata entro l'estate.

AUDIO VIDEO

Eye-Fi Mobile X2 SD Card "magica"

Eye-Fi lancia Mobile X2 Wireless, una scheda da 8 GB che, grazie al Direct Mode e connettività Wi-Fi integrata, può inviare le foto a dispositivi Android e Apple. Si può così usare lo smartphone o il tablet per effettuare ritocchi e per caricare le foto sul web o inviarle via mail, senza la necessità di un cavo o di un lettore di memoria. Il funzionamento è semplice: basta inserire la scheda in un computer e configurarla con i dispositivi "mobile" in nostro possesso e, successivamente, sarà necessaria solo un'app da scaricare che effettua il browsing e la copia delle foto sul dispositivo stesso. La memoria è compatibile con la maggior parte delle fotocamere in commercio e costerà circa 69 euro.



COVERIZED®

The Bags



www.coverized.com

AUDIO VIDEO / In arrivo anche i lettori da tavolo con accesso a Bravia Internet Video e Qriocity

Sony rende portatile il Blu-ray player

Dopo gli annunci del CES di gennaio, arrivano in Italia i modelli di Blu-ray Disc Sony del 2011. Caratteristiche interessanti, dal form factor portatile al Wi-Fi integrato fino al controllo con lo smartphone

di P. Centofanti

Li avevamo visti al CES 2011 e ora sono pronti a sbarcare in Italia. I nuovi lettori Blu-ray Disc Sony, confermati anche per il nostro Paese, sono due nuovi Home Theater in a box 2.1, un lettore da tavolo e il primo lettore Blu-ray portatile di Sony, un'intera gamma in grado di soddisfare tutte le esigenze. Partiamo con i sistemi "tutti in uno" BDV-L600 e BDV-L800: sono completi di diffusori stereo e subwoofer, offrono accesso ai servizi di rete Bravia Internet Video e Qriocity Video on Demand. Il modello superiore si distingue per la connettività Wi-Fi integrata e per i diffusori in grado di irradiare il suono

a 270 gradi. Entrambi i lettori, inoltre, sono dotati di due porte HDMI per il collegamento di sorgenti esterne e possono essere controllati tramite smartphone Android e iPhone scaricando le apposite applicazioni dai relativi store online (rispettivamente Android Marketplace e App Store).

Il lettore Blu-ray da tavolo BDP-S780 aggiunge la compatibilità con i dischi Blu-ray 3D, ma integra anche un circuito di conversione da 2D a 3D per i dischi tradizionali. Come i due modelli tutti in uno, anche in questo caso troviamo la connettività di rete per lo streaming di contenuti dai servizi Bravia, da dispositivi DLNA e per il controllo tramite smartphone. Il Wi-Fi è integrato e il lettore integra anche l'applicazione di Skype per effettuare

chiamate su Internet. Il BDP-SX1, infine, è il primo lettore di Blu-ray Disc portatile per Sony. Tra le sue caratteristiche più interessanti, al di là delle dimensioni compatte, segnaliamo il display LCD orientabile da 10.1 pollici con risoluzione di 1024 x 600 pixel. La batteria integrata dovrebbe garantire 5 ore di riproduzione DVD e Blu-ray e il lettore è dotato anche di una porta USB per la riproduzione di file multimediali da hard disk e chiavette esterne.



Sony BDV-L800



Sony BDP-S780



Sony BDP-SX1

AUDIO VIDEO Samsung promette occhiali 3D per tutti

La pressione delle TV 3D con filtro FPR e, quindi, occhiali di tipo polarizzato, leggeri ed economici, si fa sentire. Anche se Samsung ha sempre affermato la superiorità del 3D attivo, definendo anche "stupid" gli ingegneri delle aziende concorrenti che puntano sul polarizzato, la questione prezzo è sempre delicata: la gente spesso va dove le cose costano meno. E la possibilità di vedere una TV 3D in tanti, con occhiali dal costo bassissimo, sicuramente attrae. Samsung USA è corsa ai ripari portando a 50 dollari il prezzo di un singolo paio di occhiali, gli SSG-3100BG (prima venduti a 129 dollari) e aggiungendone un secondo nella confezione. Effettivamente 50 dollari iniziano ad essere un prezzo interessante, soprattutto se è il listino. Samsung Italia al momento resiste: gli stessi occhiali sono ancora a listino a 79 euro. Ma per quanto?



AUDIO VIDEO / Aria di rinnovamento nella gamma Yamaha con un nuovo top di gamma dedicato al pubblico esigente

Il sintoamply Yamaha RX-V771 "mangia" 3D e DLNA

Si chiama RXV-771 e si pone al vertice della serie X71 del produttore giapponese. Tra le funzioni evolute anche il controllo con un'app per iPhone

di C. Stellari

Yamaha completa la serie RXV-x71 con un nuovo modello, l'RX-V771. Il nuovo nato offre caratteristiche tecniche degne di considerazione: a partire dalla potenza di 7 x 95 watt (8 ohms, 20 Hz-20 kHz, 0.09% THD, 2 canali in funzione) configurabili anche per la bi-amplificazione, ma anche per la decodifica dei formati audio HD, l'upscaling del video in ingresso fino a 1080p, il sistema di calibrazione e ottimizzazione automatica YPAO e naturalmente l'ottimo sistema di elaborazione digitale del suono Yamaha 3D cinema DSP (che consta di ben 17 programmi). La disponibilità di connessioni è buona, specie per



quanto riguarda il comparto digitale: l'RX-V771 dispone di 6 ingressi (di cui 1 anteriore) e 2 uscite HDMI 1.4 compatibili 3D e ARC. Sul fronte delle connessioni analogiche segnaliamo la presenza delle uscite analogiche 7.2 canali per il collegamento di amplificatori esterni, ma anche l'assenza degli ingressi 7.1 per il collegamento di una sorgente multicanale, come ad esempio un lettore SACD: un'ul-

teriore conferma di come il destino di queste sorgenti appaia ormai inesorabilmente segnato. L'RX-V771 può vantare una connessione di rete Ethernet con certificazione DLNA 1.5, per l'accesso alle Web Radio e la riproduzione in streaming di file in formato WAV, MP3, WMA, AAC e FLAC; sul frontale poi è disponibile una comoda presa USB che permette anche di collegare iPod e iPhone.

Come altri modelli di questa serie anche l'RXV-771 strizza l'occhio al mondo Apple, e non solo per la connessione USB citata: sul sito web Yamaha è infatti presente un collegamento per scaricare un'applicazione per iPhone/iPod touch/iPad che consente il controllo remoto dell'amplificatore tramite rete Wi-Fi, trasformando l'apparecchio mobile in un comodo telecomando.

MOBILE / Primi testi in video di Sensation, lo smartphone di fascia alta di HTC atteso entro l'estate

HTC Sensation promette davvero bene

Dual Core, video a 1080p, 4.3 pollici di display e la nuova versione di HTC Sense per un potenziale "best seller"

di P. Centofanti e M. Dallì

Eccolo l'HTC Sensation, il nuovo top di gamma di HTC, il primo con processore Dual Core, che sta conquistando sempre più fette di mercato grazie a una vasta gamma di terminali per tutte le tasche. In questo caso stiamo parlando di uno smartphone di fascia alta, indicativamente sopra i 600 euro, anche se il prezzo definitivo è ancora da stabilire. Arriverà entro l'estate e sarà il primo smartphone a offrire la nuova versione dell'interfaccia HTC Sense, la stessa che troveremo

sul tablet flyer che, invece, arriverà nei negozi italiani a partire dal 9 maggio. HTC Sense offre, inoltre, una fotocamera da 8 Megapixel (che può riprendere anche in 1080p), nuove animazioni 3D, ma soprattutto un lock screen più interattivo sia per via di nuovi widget animati, che per la possibilità di accesso rapido alle applicazioni di uso più comune (telefono, email, fotocamera) tramite una semplice gesture e senza sbloccare prima il telefono. Abbiamo avuto modo di giocare per qualche



minuto con il nuovo smartphone e la prima impressione è senza dubbio quella di un terminale davvero ben costruito e rifinito, ergonomico e compatto nonostante l'ampio (e splendido) display da 4.3 pollici con risoluzione di 540 x 960 pixel. Le nuove animazioni di HTC Sense ci sono parse molto fluide, così come la rapidità nell'aprire le applicazioni. Le premesse per un nuovo prodotto di riferimento ci sono tutte e aspettiamo di poter mettere le mani su un campione definitivo per una prova approfondita di tutte le caratteristiche.



MOBILE / La prima prova dell'Asus Transformer, il tablet ideale per chi non può fare a meno della tastiera

Il tablet che si trasforma in netbook

Display da 10.1" e tastiera esterna sono gli ingredienti di questo prodotto che punta tutto sulla versatilità

di R. Pezzali

Se ci fosse da qualche parte Obi-Wan Kenobi potrebbe dire che siamo finiti nel pieno della "guerra dei Cloni": Tegra 2, schermo da 10.1" con risoluzione di 1280 x 800 pixel, 16 GB di RAM, Wi-Fi, fotocamera da 5 Megapixel posteriore e Android Honeycomb come sistema operativo. Caratteristiche queste che abbiamo trovato praticamente in ogni tablet Android lanciato di recente, dall'Acer A500 al Packard Bell Liberty Tab. Abbiamo provato il nuovo Asus Transformer e gli abbiamo dedicato anche un breve video perché, nel panorama dei tablet fotocopia, questo modello riesce in qualche modo a distinguersi. Il tablet liscio, che ha esattamente la configurazione hardware elencata poco sopra, è un tablet leggero, ben fatto, con uscita HDMI e doppia fotocamera. La novità è la possibilità di innestarlo su una tastiera a lui dedicata e trasformarlo a tutti gli effetti in un netbook, con tanto di puntatore mouse e trackpad. Il prezzo

è una piacevole sorpresa: 399 euro per il tablet e 499 euro per la versione con tastiera. Quest'ultima comprende due porte USB aggiuntive e integra all'interno anche una batteria supplementare che porta l'autonomia del dispositivo a 15 ore circa. Nel complesso l'Asus Transformer ci è sembrato decisamente reattivo, con un OS, Honeycomb che, rispetto a Gingerbread, riesce a gestire decisamente meglio i due processori del Tegra 2. Qualche piccola incertezza ancora sull'esperienza di navigazione web, dove lo scrolling e il pinch to zoom non sono ancora reattivi e fluidi, ma confidiamo che basterà qualche aggiornamento per migliorare le cose.



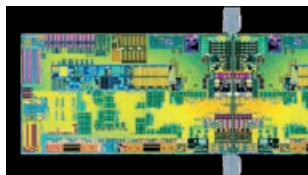
Anche perché, obiettivamente, la situazione non è molto diversa da quella di Apple: iOS è ottimizzato per l'hardware dell'iPad e funziona bene, Honeycomb deve essere ottimizzato per Tegra 2. Anche perché, al momento, non si vedono alternative.



MOBILE

Intel presenta Oak Trail per i tablet

Intel vuole porre un freno allo strapotere di nVidia sui tablet lanciando Oak Trail, una nuova famiglia di processori Atom a basso consumo



di A. Spaziani

All'Intel Developer Forum di Pechino, Intel ha annunciato la nuova piattaforma "Oak Trail" per tablet, composta dall'Atom Z670 e dal Chipset SM35 Express. La soluzione sarà disponibile a partire da maggio in oltre 35 apparecchi sviluppati da produttori come Asus (con l'Eee Pad Slider), Fujitsu, Lenovo e Samsung, con supporto a diversi sistemi operativi quali Google Chrome OS, Android Honeycomb, Windows 7 e MeeGo. Lo Z670 a 1.5 GHz è prodotto a 45 nm offrendo, in un chip che è il 60% più piccolo della precedente serie, un consumo di 3 Watt, rendendo così superflua la ventola. L'incremento significativo della durata della batteria e le maggiori performance sono dovute all'integrazione del controller di memoria e del controller grafico Intel GMA 600 con supporto alla decodifica video HD a 1080p, Adobe Flash e uscita HDMI, consentendo di avere una piattaforma completa per lo sviluppo di tablet e altri apparecchi mobile. Il chipset SM35 è del 35% più piccolo del precedente, comprende il controller per quattro USB 2.0, SD, MMC, SATA e l'Intel High-Definition Audio per l'uscita audio multicanale. La famiglia Z6xx comprende anche lo Z650 a 1.2 GHz con un ciclo di vita dichiarato di sette anni, da integrare in apparecchi portatili da utilizzare in negozi, ambienti medici e industriali. Nel corso dell'anno verrà presentata la piattaforma "Cedar Trail" a 32 nm per netbook e PC entry-level, aggiungendo il supporto al Blu-ray 2.0, Display Port e Wireless Display.

MOBILE

Lenovo vuole un tablet da 23"

La tablet-mania comincia a mietere le prime vittime illustri. L'ultima idea "pazza" arriva da William Cai, senior specialist in marketing per Lenovo, il quale ha dichiarato a TechRadar che il produttore cinese è al lavoro su un tablet da 23 pollici. La base dovrebbe essere la stessa di un all-in-one, con qualche riduzione di peso e spessore e una batteria integrata. L'uso, come appare evidente, non sarebbe "mobile", ma potrebbe essere spostato da una stanza all'altra all'interno della casa e usato assieme a una tastiera fisica, oppure come televisione. Oppure lo si potrebbe appoggiare su un tavolo e usarlo per i giochi in famiglia. D'accordo che il 2011 è l'anno dei tablet e, se ci si vuole distinguere, si è costretti a proporre qualcosa di innovativo, ma forse un modello da 23 pollici è un po' eccessivo. Voi comprendereste un tablet da 23"?

MOBILE

Bada 2.0 solo a settembre

Samsung potrebbe lanciare Bada 2.0 non prima di settembre. A rivelarlo sarebbe stata Samsung Francia, secondo quanto riporta il sito badaworld.net. La nuova versione del sistema operativo open source dovrebbe debuttare su un terminale, al momento anonimo, dotato di connettività HSDPA a 7,2 Mbps, Bluetooth 3.0, Wi-Fi e NFC, con schermo da 3.65 pollici HVGA e fotocamera da 5 Megapixel. Qualche mese più tardi, in novembre, dovrebbe debuttare un secondo smartphone Bada 2.0, con identiche caratteristiche, ma schermo più piccolo (3.14 pollici) e fotocamera meno potente (3 Megapixel). Previsto per giugno, invece, l'arrivo del Wave 578, con sistema operativo Bada 1.1. Lo stesso Wave 578 (o il Wave II), però, potrebbe venire aggiornato a Bada 2.0 il mese successivo, ma soltanto per il mercato indiano, dove Samsung ha intenzione di testare il nuovo sistema operativo.

MOBILE / Preview video della nuova versione del sistema operativo Symbian

Il nuovo Symbian si chiama "Anna"

Nokia annuncia "Anna" e mostra al Fuori Salone di Milano gli smartphone E6 e X7. Li abbiamo provati

di M. Dalli

Nonostante il recente accordo con Microsoft, Nokia continua nella sua "simbiosi" con Symbian. Il produttore finlandese ha, infatti, annunciato due nuovi smartphone, i modelli Nokia E6 e Nokia X7, con Symbian Anna. Si tratta di una nuova versione del sistema operativo, le cui principali novità sono le icone rinnovate, tastiera QWERTY orientabile anche in verticale e un browser migliorato. Per quanto riguarda la tastiera, Nokia ha introdotto una nuova modalità per cui lo schermo viene diviso in due quando si inserisce del testo in una pagina web o in un'app, evitando così di perdere di vista il contesto. Il browser, invece, oltre a performance superiori rispetto al passato, ha ora una barra degli indirizzi per inserire la URL del sito. Per quanto concerne i terminali, al Fuori Salone di Milano Nokia ha mostrato proprio E6 e X7, dei quali il primo dedicato ad un'utenza business, il secondo incentrato sulle doti multimediali. E6 è uno smartphone con tastiera QWERTY verticale e schermo da 2,46" pollici anche touchscreen. In questo è modo è possibile controllare il dispositivo sia nella maniera classica, usando tastiera e

joypad, sia con le dita. Il display ha una risoluzione di 640 x 480 pixel, estremamente alta per uno schermo così piccolo. Per il resto il terminale è un modello 3G con supporto HSDPA fino a 10.2 Mbps in download e HSUPA fino a 2 Mbps in upload. Sul retro è presente una fotocamera da 8 Megapixel con doppio flash LED, in grado di riprendere in 720p. La memoria interna è di 8 GB, espandibile tramite microSD. Stesso sistema operativo, ma pubblico diverso, per il Nokia X7. Tra le sue caratteristiche lo schermo AMOLED da 4 pollici (ma con risoluzione di soli 640 x 360), connettività HSDPA/HSUPA, Bluetooth 3.0 e Wi-Fi n, oltre a una fotocamera da 8 Mpixel con flash LED in grado di registrare a 720p. La memoria integrata è praticamente inesistente, per cui bisogna fare affidamento sulle micro-



Nokia X7

SD (nella confezione è inclusa una da 8 GB). Per verificare concretamente le potenzialità dei nuovi terminali e della più recente release di Symbian, abbiamo realizzato due video, accessibili dal banner qui sotto.



MOBILE / Violata la protezione Apple su Airplay: in arrivo software e plugin non ufficiali?

Uno sviluppatore regala AirPlay a tutti

James Laird ha scoperto la chiave di Airport Express: utilizzandola ogni device diventa una periferica Airplay

di R. Pezzali

Airplay per pochi, Airplay per tutti. Un hacker di nome James Laird, stanco dei vincoli imposti da Apple per lo streaming della musica da iTunes è riuscito a trovare la chiave privata del sistema AirPort Express e AirPlay. Con l'espressione "chiave privata" si intende quella particolare chiave che viene data da Apple ai produttori di dispositivi certificati Airplay per abilitare questi device alla ricezione della musica da iPhone, iPod e iTunes. James Laird ha rilasciato il suo lavoro in versione Open Source con il nome di ShairPort, e grazie a ciò

sarebbe teoricamente possibile realizzare dispositivi che funzionano con Airplay anche se sprovvisti della regolare licenza di Apple. In realtà difficilmente questo accadrà, visto che il produttore rischierebbe di perdere la licenza Apple e di essere citato in giudizio, ma grazie alla sua scoperta si presume che a breve saranno disponibili



sul mercato plugin o software che abiliteranno, anche se in modo non proprio lecito, Airplay anche su altri prodotti.



MOBILE / First Look "italiano" del primo tablet dotato di sistema operativo Android Honeycomb

Un primo sguardo al Motorola Xoom

Motorola ha mostrato al Fuori Salone il suo tablet Honeycomb con processore Tegra 2 e display da 10.1 pollici

di P. Centofanti

Dopo l'anticipazione del CES di Las Vegas e le svariate news che si sono succedute nel corso dei mesi, Xoom è un tablet che non ha bisogno di presentazioni. Mostrato per la prima volta a inizio 2011 e riferimento indiscusso per il debutto di Honeycomb (Android 3.0), Xoom arriverà anche in Italia a maggio e costerà 699 euro di listino (IVA inclusa). Il prezzo è, quindi, lo stesso dell'iPad 2 con stesse caratteristiche (connettività 3G e stesso

taglio di memoria). Più spesso e pesante, Xoom offre però una fotocamera da 5 Megapixel e può contare sulla maggiore risoluzione del display. Anticipando la data di lancio, Motorola ha mostrato Xoom al pubblico italiano in occasione del Fuori Salone di Milano e abbiamo



approfittato dell'occasione per realizzarne una preview video. Il modello visto al Fuori Salone ci è parso un po' "ingolfato", forse per via delle troppe demo, ma abbiamo potuto apprezzare la velocità del browser e la bontà del display (forse un po' troppo riflettente). Ovviamente prima di dire la nostra preferiamo aspettare la disponibilità di un campione definitivo tutto per noi.



MOBILE

È finalmente l'ora dell'iPhone bianco?



Dopo gli infiniti rinvii, potrebbe essere finalmente arrivata l'ora del famigerato iPhone 4 bianco. Ma non è troppo tardi? In realtà se l'iPhone 5 ritardasse...

di P. Centofanti

Cancellato? Imminente? Riman- dato? L'iPhone 4 "bianco" è ormai un vero e proprio prodotto "mitologico". Ci ha scherzato sopra pure lo stesso Steve Jobs, quando annunciando l'iPad 2 ha promesso che la versione bianca sarebbe stata disponibile da subito, come poi è effettivamente stato. E ora, quanto meno secondo le fonti di Bloomberg, anche il tanto desiderato (ma sarà vero?) iPhone albino potrebbe finalmente essere in dirittura d'arrivo. L'uscita di qui a poche settimane (fine mese) della versione bianca potrebbe dare credito alle voci che vedono la presentazione del modello di quinta generazione solo a settembre, dando quindi almeno quattro mesi di "vita" sugli scaffali al "nuovo" iPhone 4. Sul ritardo clamoroso per gli standard Apple sono state fatte speculazioni di ogni tipo, da problemi di "tinta" nell'ottenimento del bianco voluto, a difetti legati alla fotocamera di questa particolare versione, passando per la diffusione della retroilluminazione del display. Secondo le fonti di Bloomberg, il vero problema sarebbe costituito da una perdita di vernice con il surriscaldamento del telefono, mentre Apple ha sempre parlato di non meglio precisati problemi di fabbricazione.

MOBILE / Multitasking e più integrazione delle app nel sistema operativo per la release "Mango"

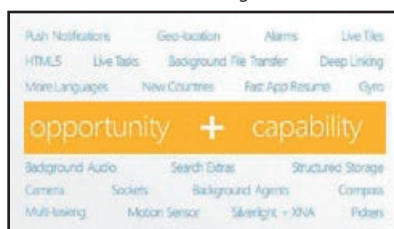
Windows Phone verso il salto di qualità

Svelati maggiori dettagli su Mango, il prossimo aggiornamento di Windows Phone 7 che introdurrà grandi novità

di P. Centofanti

Al MIX 11, conferenza per gli sviluppatori, Microsoft ha presentato nel dettaglio il prossimo aggiornamento di Windows Phone e le novità che conterrà. L'obiettivo è quello di rendere più versatile la piattaforma soprattutto per gli sviluppatori, in modo tale da consentire di realizzare applicazioni più sofisticate e complete. La novità più importante è costituita dal multi-tasking, che in Windows Phone non sarà comunque completo: più applicazioni potranno essere caricate contemporaneamente in memoria per un passaggio veloce da una all'altra, ma i servizi in background disponibili saranno essenzialmente la riproduzione audio (anche da pagine web HTML 5) e lo scaricamento di file. Con Mango (questo il nome in codice dell'update) non sarà quindi ancora possibile

avere navigatori o programmi di istant messaging attivi durante l'utilizzo di altre applicazioni. Con l'aggiornamento le applicazioni potranno integrarsi più a fondo con il sistema operativo, avere maggiore accesso ai sensori dei telefoni (viene aggiunto anche il supporto al giroscopio) e pieno controllo della fotocamera. Twitter verrà integrato alla stessa stregua di Facebook nel "social hub", mentre anche le applicazioni potranno "registrarsi" nel motore di ricerca Bing: i risultati di ricerca ottenuti potranno cioè essere aperti all'interno delle applicazioni installate. Al MIX 11 è stato mostrato un esempio con l'applicazione di IMDB: se l'applicazione è installata, Bing offre la possibilità di aprire i risultati di ricerca su un film con la scheda di IMDB relativa. Infi-



ne, le applicazioni potranno anche sfruttare in modo più completo le "mattonelle" della home screen per presentare notifiche e altre informazioni. Tutte queste nuove funzionalità sono naturalmente graditissime, anche se viene da chiedersi se non siano un po' tardive. Le stesse applicazioni presentate al MIX 11, come esempi delle nuove funzionalità, sono in realtà tutte già ampiamente disponibili su Android e iOS (esempio eclatante è Skype per intenderci). Insomma, forse sarebbe il caso di cominciare a premere un po' il piede sull'acceleratore.

MOBILE

Da Google nessuna chiusura per Android

Avevamo già dato notizia di come secondo alcuni rumor (partiti da Bloomberg), Google avesse l'intenzione di irrigidire il controllo sul codice di Android, e in particolare di mettere più paletti sulle interfacce personalizzate dagli operatori al fine di ridurre la frammentazione e rendere più agile l'aggiornamento dei terminali. Ora arriva la smentita chiara e forte da parte di Andy Rubin, l'uomo di Google a capo dello sviluppo di Android, con un post sul blog ufficiale: "Il nostro approccio rimane invariato: non ci sono chiusure o restrizioni contro le personalizzazioni delle interfacce utente. Non ci sono, e non ci sono mai stati, tentativi di standardizzare la piattaforma per alcuna architettura di processori". Insomma, nulla cambia, gli operatori restano liberi di customizzare Android a piacere, ma resta il nodo di velocizzare la distribuzione degli aggiornamenti sui diversi tipi di smartphone riducendo la frammentazione. Nel frattempo Google è al lavoro per portare le novità introdotte con Android 3.0 (Honeycomb) anche sulla versione per smartphone.

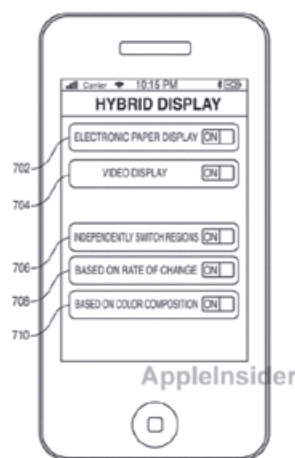
MOBILE / Tablet, smartphone o lettore e-book? Il meglio di tutti...

Un iPad metà LCD e metà e-Paper Apple verso un nuovo iDevice?

In un brevetto Apple un display a tecnologia ibrida LCD / inchiostro elettronico. Il prossimo iPad potrebbe mettere in discussione l'esistenza degli ebook reader

di P. Centofanti

Il brevetto è stato reso pubblico solo ora (e scovato da AppleInsider), ma risale all'ottobre 2009 e non è affatto sinonimo di una tecnologia già disponibile. Ciò nonostante le prospettive sono davvero interessanti: Apple avrebbe infatti studiato un metodo per realizzare un display ibrido per tablet e smartphone in grado di visualizzare immagini tramite ePaper o un normale schermo LCD, passando automaticamente da uno all'altro a seconda del tipo di contenuto. L'idea è ovviamente quella di utilizzare il display LCD per pagine web, applicazioni e contenuti "dinamici", mentre libri e documenti in bianco e nero verrebbero riprodotti tramite inchiostro elettronico, il più riposante per la vista. Ciò potrebbe avvenire sovrapponendo i due diversi pannelli, trovando il modo di rendere completamente trasparente uno dei due: in particolare, il brevetto depositato di Apple vedrebbe il display LCD rivestito da un pannello ePaper traslucido. Una tecnologia del genere po-



trebbe davvero rivoluzionare il mondo dei tablet, mettendo tra l'altro in forse la stessa ragione d'essere dei normali eBook reader. L'inchiostro elettronico non necessita di retroilluminazione e offre una sensazione estremamente simile a quella della carta stampata, riproducendo un'immagine naturale e perfettamente visibile soprattutto con forte luce ambientale (all'aria aperta ad esempio).

MOBILE

USB 3.0 per il tablet di GIGABYTE

A Taipei GIGABYTE ha presentato un tablet con porta USB 3.0 basato su piattaforma Wintel, ovvero processore Intel Atom e sistema operativo Windows 7

di M. Floris



Che il 2011 sia l'anno dei tablet lo si può anche capire da quello che si è visto alla Fiera dei computer di Primavera a Taipei, una specie di anteprima del Computex. Moltissimi gli espositori, anche se in realtà le anteprime erano pochissime; quelle poche, però, sono significative per capire gli orientamenti del mercato. Una su tutte, il nuovo notebook S1080 prodotto dalla casa taiwanese GIGABYTE, un 10 pollici (1024X600 pixel) retroilluminato a LED con sistema operativo Windows 7 Home Premium. L'azienda lo chiama "notebook" ma, come si può vedere nella foto sopra, il suo principale utilizzo è da "tablet", con la possibilità di collegarlo, attraverso la connessione USB, ad una docking station o alla tastiera. Monta un processore Intel Atom N570 Dual Core da 1.66 GHz, 2 GB di Ram (non espandibili) con 320 GB di Hard Disk. Per quanto riguarda le connessioni, abbiamo Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 3.0 e possibilità di inserire una sim card per la navigazione in Internet in modalità 3G. Due le porte USB, con una vera novità per quanto riguarda i tablet: una di queste è infatti compatibile USB 3.0. C'è anche una webcam da 1.3 Megapixel e un trackpad ottico, che ha solamente la funzione di spostare il cursore (per "cliccare" su un'icona bisogna usare il touch screen). Il tutto a 22.900 dollari di Taiwan (circa 550 euro).

MOBILE

Si chiama Liberty Tab il tablet Packard Bell

Packard Bell si unisce al coro dei produttori con tablet: è in arrivo un modello da 10 pollici con Tegra 2 e Android Honeycomb, disponibile in versione Wi-Fi o 3G

di M. Dalli

Dopo Acer, anche Packard Bell (che fa parte di Acer Group) lancia il suo tablet. Le caratteristiche tecniche del Liberty Tab sono del tutto simili, per non dire identiche, all'Acer Iconia Tab A500 che abbiamo visto qualche settimana fa. Il cuore del tablet è il processore NVIDIA Tegra 2, con Android 3.0 Honeycomb come sistema operativo. Ritroviamo il display da 10.1 pollici con risoluzione da 1280x800 pixel e la doppia webcam, posteriore da 5 Megapixel con flash e anteriore per le videochiamate. Sul fronte connettività abbiamo due USB (una host e una micro USB per il collegamento a un PC), slot per schede microSD, uscita video HDMI e una porta docking proprietaria. La differenza col modello di Acer sta nel design: Liberty Tab ha una cover posteriore di colore rosso, tipica del marchio Packard Bell, con due profili cromati. Liberty Tab sarà disponibile da giugno nella versione Wi-Fi, cui farà seguito (in luglio, probabilmente) la versione 3G. Ancora da definire, infine, il prezzo di listino.

CINEMA 3D

**LA NUOVA GENERAZIONE 3D
E' CINEMA A CASA TUA**

IL PRIMO CON OCCHIALINI NO STRESS



LED

**FULL HD
1080P**

 Film © 2010 Universal Studios. All Rights Reserved. Artwork © 2010 Universal Studios. All Rights Reserved.

OCCHIALINI NO STRESS



Nessuna batteria da ricaricare, piu' leggeri e durata illimitata



Nessuna emissione elettromagnetica



Visione ottimale da qualsiasi angolazione, ideale per la famiglia



Nessuna distorsione dell'immagine ed affaticamento della vista



CONVERTI AUTOMATICAMENTE OGNI PROGRAMMA IN 3D

ENTERTAINMENT/ Il servizio di video sharing sorpassa la qualità del Blu-ray ed è sempre più "TV"

Su YouTube arrivano il Live e il video a 4k

Il portale video può ora ospitare eventi in diretta e apre le porte a filmati con risoluzione di 4096 x 3072

di C. Stellari e R. Pezzali

Da YouTube arrivano, a distanza di pochi giorni l'una dall'altra, due notizie particolarmente interessanti: il portale apre oggi agli eventi Live, trasmetterà cioè anche eventi in diretta. YouTube Live per ora è riservato solo ad "alcuni partner con un'ottima reputazione" per trasmettere in diretta gli eventi più importanti; la speranza (ovviamente) è che dopo una prima fase di startup il servizio venga esteso a chiunque voglia mandare in onda un evento in diretta. Nasce quindi uno spazio online con una grande visibilità: perfetto per lanciare eventi e per interagire in diretta planetaria con il pubblico,

raggiungendo un target di utenti molto più ampio di quello che la TV tradizionale potrebbe mai catturare. Utilizzando una webcam, uno smartphone o una scheda di acquisizione sarà possibile realizzare dirette video accessibili a tutti. Il servizio è già attivo, se volete dargli un'occhiata è raggiungibile all'indirizzo <http://www.youtube.com/live>. Un'ottima possibilità, che come partner di YouTube anche DDay potrebbe sfruttare a breve. La seconda notizia riguarda la possibilità di caricare su YouTube video con risoluzione 4K. Google ha condiviso già 5 clip video con la esagerata risoluzione di 4096 x 3072 girati con

una videocamera Red One, anche se al momento quasi nessuno potrà godere di questi vantaggi perché serve un PC in grado di decodificarli, una banda sufficiente e soprattutto un display con questa risoluzione. In ogni caso questo è un passo importante: YouTube, noto come portale per filmati occasionali ad oggi ha più potenzialità, anche in termini qualitativi, di un Blu-ray. Certo, c'è ancora molto da lavorare, ma le premesse ci sono tutte. Questo è il link al canale: **Canale YouTube 4K** anche se per ora potete solo guardare i video ad un quarto della risoluzione, Full HD 1080p. Scusatene se è poco.


ENTERTAINMENT / Jack Tretton, AD di Sony Computer America, dice la sua su Nintendo 3DS

Per Sony il 3DS è solo "roba da bambini"

La nuova console portatile Nintendo sarebbe un "babysitting tool", utile per far star buoni i bimbi in aereo

di R. Pezzali

Sony ne ha davvero per tutti. L'amministratore delegato di Sony Computer America, Jack Tretton, ha pensato probabilmente di essere all'interno di un videogioco e ha sparato bordate a destra e sinistra contro tutti i concorrenti, nessuno escluso. Secondo Tretton al momento la PS3 è la console con l'hardware più avanzato: meglio della Wii che è priva di un hard disk e meglio anche dell'Xbox che non ha il Blu-ray. Inoltre, la concorrenza inizia a far fatica: Microsoft non sa più come fare per far stare i giochi su un DVD dual layer, mentre Nintendo ha ormai stancato, la gente non ne può più di muovere la braccia a caso. Ma il colpo più potente arriva proprio a Nintendo, probabilmente per far capire che con la nuova Sony NGP

non ci sarà storia. Jack Tretton conia infatti il termine "Game Boy Experience" riferendosi al 3DS come una console baby sitter fatta apposta per tener buoni i bambini sugli aerei. E aggiunge: *"ce lo vedete un ventenne con in mano quella roba? È troppo vecchio"*. Sulle parole di Jack Tretton va fatta una considerazione: ma davvero lo spazio su disco è importante per realizzare un buon gioco? Se prendiamo i giochi per PC dell'ultimo anno, e quelli migliori hanno una qualità grafica senza dubbio superiore alla migliore delle console, quello che riempie più spazio occupa circa 14 GB installato. E stiamo parlando di un gioco che deve poter girare su diverse configurazioni hardware, che deve avere all'interno texture e risoluzioni differenti e



senza dubbio più complesso di un gioco ottimizzato per un determinato hardware. La Wii non è fatta per certi tipi di gioco, ma una Xbox può senza dubbio supplire all'assenza del Blu-ray con un triplo disco DVD9, che costa anche meno di un Blu-ray a livello produttivo.

ENTERTAINMENT

L.A. Noire, un gioco al Tribeca Film Festival

Pronto al lancio l'atteso titolo per PS3 e Xbox: ben 400 attori in carne e ossa hanno partecipato alla realizzazione



di C. Stellari

Sarà disponibile a partire dal prossimo 20 maggio *L.A. Noire*, il videogioco per PS3 e Xbox che avvicina il mondo del gaming a quello del cinema: è questo infatti il primo titolo ammesso agli onori di un festival cinematografico, il prestigioso Tribeca Film Festival che si terrà a New York. Il gioco pubblicato da Rockstar games è una detective story ambientata a Los Angeles nel 1947 che ha come protagonista un ex marine entrato a far parte del Los Angeles Police Department, che si troverà ad indagare sui più efferati delitti. Per la sua realizzazione non si è badato a spese, utilizzando ben 400 attori in carne e ossa, curando in modo maniacale ogni dettaglio (ambientazioni, espressioni facciali, riproduzione degli oggetti dell'epoca) per garantire un'esperienza di gioco che si avvicina il più possibile alla realtà, utilizzando tecnologie avanzate come Motion Scan (per riprodurre le movenze degli attori) e Lightsprint (per ottenere una luce più realistica delle scene). Tutto ciò ha comportato un notevole dispiego di risorse: *L.A. Noire* è costato la bellezza di 100 milioni di dollari, richiedendo ben 6 anni di lavoro. Siamo ovviamente curiosi di vedere al più presto i risultati, nel frattempo per dare un'occhiata al trailer del film **cliccando qui**.

DIGITAL IMAGING / Cambia la cadenza di aggiornamento dei principali programmi, la Creative Suite si aggiorna ora una volta all'anno

Adobe si aggiorna e "spezza" le release: ecco CS 5.5

Lo scenario tecnologico in rapida evoluzione richiede aggiornamenti più veloci. La versione 5.5 offre diverse novità tra cui strumenti per facilitare la creazione di contenuti per i device portatili ed introduce una nuova forma di acquisto in abbonamento, con pagamento di un canone mensile

di G. Giardina

Il cuore di Adobe inizia a battere a doppia velocità. Se fino a oggi le diverse release dei principali programmi venivano aggiornate ogni due anni, ora la cadenza diventa annuale, con la nascita delle versioni "5.5". L'occasione per questo annuncio è appunto la presentazione della Creative Suite in versione CS5.5: secondo Adobe ormai lo scenario tecnologico è in così rapida evoluzione che era necessario aumentare i rilasci per poter soddisfare tutte le esigenze degli utenti.

Il primo pensiero va al boom dei tablet e degli smartphone: non a caso la maggior parte delle innovazioni tecnologiche di questa Creative Suite CS5.5 sono pensate proprio per facilitare l'adattamento e la creazione di contenuti per i device portatili, organizzati in app o in siti web ottimizzati. Il vero valore aggiunto, secondo quanto presentato da Adobe, sarebbe proprio l'integrazione tra il workflow tradizionale e quello dei nuovi device grazie alla quale dovrebbe diventare più naturale realizzare diverse declinazioni di un medesimo contenuto, dalla carta stampata all'online, dal PDF interattivo fino ai device portatili, ovviamente il tutto con integrazione di video e altri contenuti multimediali. Tutto molto bello, quasi fantascientifico conoscendo la capacità (o meglio l'incapacità) della media degli editori italiani a gestire workflow e gruppi di lavoro integrati tra i diversi mezzi.

Sono molte le mesche a punto della suite, che hanno riguardato soprattutto Dreamweaver (estesa la compatibilità a HTML5), Aftereffects (migliorati i filtri 3D e i rendering di luce), Audition (che torna ad essere una vera applicazione di editing audio con funzionalità complete) e InDesign (che ora integra il tool di produzione di riviste interattive per piattaforma iOS).

L'applicazione in affitto

Al di là delle innovazioni tecnologiche, la più grossa novità portata dalla Creative Suite 5.5 è la possibilità di acquisto in abbonamento: in pratica, se si opta per questa modalità, non si paga più un prezzo per l'acquisto del pacchetto

ma un canone mensile; contrariamente alle mode del momento che coinvolgono sempre la "nuvola" e le applicazioni remotizzate su Internet, il programma viene caricato localmente, ma la licenza si disattiva se non si prosegue nel pagamento del canone. Interessante, soprattutto per gli utilizzi temporanei e le installazioni di test; ma alla luce dei costi (il canone mensile si attesta tra il 5 e il 7% del prezzo "intero") risulta difficile pensare che possa risultare una soluzione valida per chi pensa di utilizzare il programma a lungo: in un anno e mezzo di "affitto" si inizia a spendere di più rispetto all'acquisto. Di certo questa modalità ha il vantaggio di garantire sempre l'ultima versione (che ora esce appunto a cadenza annuale), ma è di difficile applicazione se non all'interno di quotazioni speciali per aziende con un grande numero di utenti.

Una programmazione sola per tutte le piattaforme mobile

La CS 5.5 di Adobe promette un ambiente di sviluppo pronto all'esportazione ottimizzata verso tutte le principali piattaforme mobile: Android, iOS e Blackberry Tablet OS. In pratica, il progetto è solo uno dal quale sarebbe facile fare l'export a risoluzioni diverse e secondo le diverse librerie di sviluppo, il tutto grazie al motore Flex 4.5 (ora compatibile solo con Android e disponibile in versione completa a giugno) e a FlashBuilder 4.5 (che tra le altre cose "traduce" i contenuti Flash in qualcosa di commestibile per iPhone e iPad). L'idea è buona, anche perché

pensare di sviluppare un'applicazione diversa per ogni device è francamente impensabile. Bisognerà però vedere alla fine quanto sarà ottimizzato il codice finale: avere applicazioni che funzionano ma sono pesantissime (questo è generalmente il rischio di questi tool di sviluppo multiplatforma) potrebbe soddisfare le esigenze solo delle app più banali, quelle che alla fine non giustificerebbero l'utilizzo di strumenti così integrati. Per adesso registriamo solo che la maggior parte delle demo in questo senso durante la conferenza stampa sono miseramente abortite: l'effetto demo è implacabile, ma bisognerà vedere attentamente quanto gli strumenti finali si dimostreranno stabili.

Prezzi per professionisti disposti a maggio

La Creative Suite 5.5 sarà disponibile sin dal prossimo maggio (anche in italiano). I prezzi previsti al pubblico saranno di 2.479 euro (+IVA) per CS5.5 Master Collection, 1.839 euro (+IVA) per CS5.5 Design Premium, 1.599 euro (+IVA) per CS5.5 Web Premium, 1.679 euro (+IVA) per CS5.5 Production Premium e 1.279 Euro (+IVA) per CS5.5 Design Standard. Per la release 5.5 non sono previste licenze "facilitate" per studenti e pubblica amministrazione.

Nuovi strumenti per i creativi Photoshop fa amicizia con iPad

In concomitanza con il lancio di Creative Suite 5.5, Adobe ha anche realizzato tre nuove applicazioni per iPad (in corso di approvazione da parte di

Apple). Si tratta di tre strumenti che permettono ai creativi di integrare il loro lavoro su Photoshop con la comodità e la sensibilità del touch screen di iPad, lavorando in tempo reale su entrambi gli strumenti collegati tra loro via rete.

La prima di queste applicazioni è Adobe Color Lava: si tratta di una vera e propria tavolozza dei colori sulla quale, con una modalità simile alla miscelazione dei colori a olio, si possono selezionare i colori da usare in Photoshop.

La seconda è Adobe Eazel, un app che consente di utilizzare l'iPad come una tavoletta grafica per "dipingere" soprattutto nella modalità acquarello, tecnica che si presta particolarmente all'utilizzo del dito al posto del mouse come sistema di controllo.

La terza applicazione (il cui nome è ancora provvisorio) è Adobe Console, una vera e propria estensione della barra strumenti di Photoshop che diventa più grande e intuitiva, oltre che facilmente riorganizzabile, il che dovrebbe comportare un bel risparmio in termini di tempo e miglioramento nell'usabilità del sistema, ideale per chi passa molte ore davanti a Photoshop. Queste applicazioni, che verranno rese disponibili sull'Apple Store, saranno a pagamento ma i prezzi non sono ancora stati annunciati; si basano sull'SDK di Photoshop 5.1 che è stato rilasciato anche per sviluppatori terzi che quindi potranno realizzare altri strumenti simili per integrare il lavoro su Photoshop con l'immediatezza di iPad.



DIGITAL IMAGING / FujiFilm lancia una fotocamera compatta con sensore EXR dal look giovane

Estetica e qualità in Finepix Z900 EXR

La nuova nata offre tutto il meglio della tecnologia FujiFilm nascosta sotto un coloratissimo abito: monta ottica grandangolare, il sensore proprietario offre modalità di scatto avanzate e può riprendere video in alta definizione

di C. Stellari

La collezione di fotocamere Fujifilm FinePix si arricchisce di un nuovo modello compatto dal look giovane, con colori vivaci e finiture glossy. La FinePix Z900 EXR, questo è il suo nome, monta un'ottica grandangolare 28-140mm (35 mm equivalente) con zoom 5x e sensore EXR-CMOS da 16 Megapixel retroilluminato. I sensori proprietari Fujifilm con tecnologia EXR, grazie alla particolare disposizione dei pixel, permettono interessanti vantaggi in fase di scatto, raggruppati in tre programmi specifici, che possono essere selezionati manualmente o scelti in modo automatico dalla logica di funzionamento della fotocamera: *High resolution*, per esempio, utilizza tutti i 16 Megapixel del sensore per ottenere immagini molto dettagliate, ideali per i grandi formati di stampa, mentre *Signal to noise* accoppia i



pixel a due a due per ottenere una maggiore sensibilità alla luce, ideale in condizioni di scarsa illuminazione (ma foto di dimensioni ridotte). Infine, *Dynamic Range* combina due immagini per ottenere una maggior gamma dinamica, da utilizzare per per scattare in condizioni con forte contrasto di luce, come un paesaggio in un giorno d'estate o un ritratto con fonte luminosa dietro il soggetto. La FinePix Z900 EXR dispone anche di modalità di scatto veloce, fino a 12 scatti al secondo (3 con risoluzione 16 Megapixel), per cattu-

rare soggetti in rapido movimento e può naturalmente riprendere anche video, con risoluzione Full HD in formato H.264 (MOV). Il display multi-touch da 3,5 pollici e 460.000 pixel occupa praticamente tutto il retro della fotocamera.

Per rendere più agevole l'utilizzo, l'interfaccia utente è stata ulteriormente migliorata, rendendola più intuitiva grazie anche all'uso di animazioni: è possibile eseguire anche il resize delle immagini utilizzando semplicemente le dita, come avviene sugli smartphone.

DIGITAL IMAGING

Con GoPro riprese sportive (e non) in 3D

Ancora poco il materiale 3D in commercio? Niente paura, ecco un kit per i più sportivi per produrre da noi stessi emozionanti filmati 3D

di M. Andreolli

GoPro ha lanciato sul mercato un nuovo kit dedicato agli sportivi e pensato per rendere ancora più realistiche e spettacolari le riprese in soggettiva, grazie al 3D. Il principio è molto semplice: non un'ottica doppia, ma semplicemente due videocamere affiancate, tenute bloccate con una custodia, che ne garantisce anche la protezione ermetica, fino a 60 metri sott'acqua. Un cavo di sincronizzazione permette poi di gestire le videocamere contemporaneamente, utilizzando i controlli di una sola delle due. Oltre a custodia e accessori, in bundle viene offerto un software di montaggio video 3D (Cineform Studio Software), il quale permette di ricostruire dai singoli video registrati dalle due videocamere, il video 3D e di produrlo nella versione desiderata, dall'anaglypho, al Blu-ray 3D da vedere sul proprio TV del salotto. In Italia il kit costerà (da maggio) 119 euro. Il "problema" è che non comprende le videocamere e purtroppo l'unica supportata è anche la più costosa, Hero HD che costa sui 300 euro (e bisogna ovviamente comprarne due). È certo, un prodotto che permette di registrare a 30fps alla risoluzione di 1080p e che può arrivare a 60fps (per poi ottenere dei buoni effetti rallenty) scendendo con la risoluzione a 720p (e inoltre in modalità grandangolo, con un'apertura di 170°). Speriamo arrivi presto un kit 3D anche per le versioni più economiche, come la HD Hero 960 di cui avevamo già parlato. Intanto possiamo metterci gli occhiali e goderci il filmato di presentazione preparato da GoPro cliccando questo [link](#).

DIGITAL IMAGING / Nikon presenta D5100, un'aggiornata fotocamera reflex di fascia media

Video a 102.400 ISO per la Nikon D5100

Rinnovata in molte sue componenti rispetto alla D5000, la D5100 offre caratteristiche tecniche di tutto rispetto. Interessante la funzione Night Video per riprese ad altissima sensibilità. Non ancora noti i prezzi "italiani"

di R. Pezzali

Nikon completa la gamma di reflex inserendo tra la D7000 e la D3100 la nuova D5100. La D5000 effettivamente iniziava a diventare un po' vecchia e la D5100 è un modello totalmente rinnovato che farà gola a molti utenti in procinto di passare ad uno step successivo. La

nuova reflex ha un display orientabile ad alto contrasto da 1 Megapixel, un sensore CMOS da 16.2 Mpixel con processore Expeed 2 e una sensibilità che va da 100 a 6400 ISO, ma può essere espansa a 25.600 ISO con la modalità Hi2. L'autofocus è lo stesso della D3100, 11 punti AF, mentre la raffica è di 4 fps. Tra le altre particolarità della nuova reflex Nikon dà la possibilità di intervenire subito su foto e video applicando effetti e ritocco, la moda del momento. Non manca poi l'HDR, anche lui ormai costante su tutte le fotocamere evolute. Merita attenzione la parte video: anche la D5100 riprende video con un tasto dedicato a 1080p a 24, 25 e 30 fps e, grazie ad una modalità Night Vision, può anche riprendere video a 102.400 ISO, con una resa non certo priva di rumore, ma comunque



come dice Nikon "l'importante è riuscire a riprendere". Per la modalità video è previsto anche l'autofocus e come accessorio un microfono aggiuntivo. I prezzi per l'Italia ancora non sono stati annunciati ma in USA siamo a 799 dollari per solo corpo e 899 dollari con la classica lente 18-55 in kit.



PEOPLE & MARKET
**Lampadina OLED
da 1.000 euro**

Verbatim mostra al FuoriSalone i primi pannelli OLED per illuminazione a colorazione variabile. Bellissimi, ma con un prezzo davvero poco umano

di R. Pezzali



Dopo i LED arrivano gli OLED, anche nell'illuminazione. Il Salone del Mobile di Milano è spesso scenario ideale per mostrare qualcosa di nuovo a livello di design e tecnologia e Verbatim, azienda del gruppo Mitsubishi Chemical, ha messo in mostra i primi pannelli OLED al mondo dotati di regolazione di colore. L'applicazione è ovviamente l'illuminazione, con mattonelle quadrate da 14 x 14 cm in grado di produrre una luce soft, senza bagliori e con colori saturi e naturali. I pannelli, efficientissimi, sono in grado di produrre 28 lumen per Watt e sono in grado di esprimere non solo diverse tonalità di colore, ma anche diverse temperature di bianco, con la possibilità di passare da una luce fredda ad una luce caldissima sfiorando un pannello touch. Verbatim inizierà a vendere questi pannelli da luglio ai produttori di lampade, come pannelli OEM da integrare in prodotti oppure come pannelli stand alone da integrare nelle abitazioni per particolari soluzioni di illuminazione. Il costo? Ancora proibitivo: una sola mattonella da 14 x 14 costerà circa 1000 euro, quanto basta per far sfumare il sogno di un albero di Natale OLED.

DIGITAL IMAGING / La ripresa 3D entra nel segmento prosumer
**3D per le prosumer Canon
Le XF300 vanno in coppia**

Grazie ad una nuova versione software le due videocamere prosumer Canon possono essere gestite a coppia per effettuare riprese in 3D

di R. Pezzali

Canon colma il gap tra le videocamere amatoriali 3D, proposte da Sony, Panasonic e JVC e quelle professionali, realizzate usando una doppia camera con particolari cavalletti. Grazie ad un aggiornamento software, infatti, le due unità prosumer XF305 e XF300 a breve potranno, se accoppiate, riprendere video in 3D Full HD. Non è una novità che utilizzando due videocamere una affiancata all'altra si possa riprendere video in 3D, tuttavia quello che manca e che Canon ha aggiunto è la perfetta sincronizzazione tra i due dispositivi.

Il nuovo software delle videocamere Canon permetterà di usare lo stabilizzatore ottico per allineare e compensare le immagini riprese dalle due unità e sincronizzerà anche lo zoom e la messa a fuoco. Grazie ad

un particolare menù sulla videocamera gli utenti potranno usare diversi tipi di cavalletti 3D, con la possibilità anche di usare cavalletti con specchio proprio come quelli usati da Cameron per le riprese di *Avatar*. Certo, la XF300 è una videocamera che costa circa 7000 euro, ma il solo pensare di avere riprese 3D di qualità elevatissima, spendendo meno di 20.000 euro, cavalletto incluso, era fino a poco tempo fa pura utopia.


DIGITAL IMAGING
**Da Rollei una
fotocamera 3D
ultra-compatta**

L'azienda tedesca Rollei ha realizzato una fotocamera compatta in grado di scattare immagini in 3D grazie al doppio obiettivo (con ottiche distanziate di 5 cm) e doppio sensore CMOS da 1/2,5 pollici e 5 Megapixel. La Powerflex 3D monta anche un display LCD da 2.8 pollici con barriera di parallasse, quindi auto-stereoscopico e in grado di riprodurre immagini tridimensionali senza bisogno di occhiali. In modalità 3D è possibile regolare la profondità dell'effetto tridimensionale tramite un apposito tasto, mentre solo in 2D è disponibile lo zoom ottico da 8x. La fotocamera è in grado anche di riprendere video in 720p sia in 2D che in 3D che possono essere riprodotti direttamente tramite l'uscita HDMI. La sorpresa è forse il prezzo: 289 euro.


DIGITAL IMAGING / Le PocketCam subiscono la concorrenza degli ultimi smartphone
Addio Flip. Prima di una lunga serie?

Era la videocamera a risoluzione Full HD da palmo più diffusa negli Stati Uniti, un vero e proprio must Cisco ha deciso di ucciderla. Colpa dell'ottima qualità di videoripresa degli smartphone più recenti

di R. Pezzali

Costano poco, sono leggere e riprendono a 1080p: sono le famose PocketCam, videocamere tascabili in grado di riprendere su memoria interna a 1080p e dotate spesso di un software di editing integrato. In Europa ne abbiamo moltissime, dalle Bloggie di Sony alle Picsio JVC ai modelli Playsport Kodak: sul mercato al momento ci saranno almeno 20 PocketCam 1080p. Pochi però sanno che la prima è stata Flip, realizzata da una azienda americana (acquisita poi da Cisco) e mai arrivata in Europa; chiama Flip proprio per il connettore USB integrato che con un semplice gesto usciva per facilitare il collegamento ad un computer. Flip ha avuto un enorme successo in questi ultimi

anni, tuttavia la notorietà e le vendite non sono bastate per far prendere a Cisco la drammatica decisione: Flip muore, Cisco esce dal consumer e 550 dipendenti restano a casa. I motivi sono da ricercare nell'arrivo sul mercato di smartphone che riprendono a 720p e anche 1080p, smartphone che di fatto, nel giro di qualche mese, renderanno del tutto inutili queste piccole videocamere. Purtroppo in queste cose gli States sono abbastanza avanti e difficilmente sbagliano previsioni: inutile tenere in tasca una videocamera se ho già uno smartphone che fa la stessa



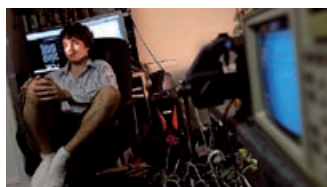
cosa e permette di editare, aggiungere effetti e caricare subito il video in rete. Le videocamere, fatta eccezione per i modelli di fascia alta, saranno un'altra categoria di prodotto (un po' come gli Mp3 player) a soccombere sotto il peso dei telefoni intelligenti.

PEOPLE & MARKET

GeoHot si piega a Sony

Il famosissimo hacker decide di patteggiare e di lasciarsi la causa con Sony alle spalle: ha promesso di non toccare mai più il codice della PlayStation 3

di P. Centofanti



La lunga vicenda che vede contrapposti Sony e l'hacker più famoso degli ultimi anni, George Hotz, è forse finalmente giunta a conclusione. GeoHot ha infatti deciso di patteggiare accettando i termini di Sony, che in un comunicato ufficiale sul blog di PlayStation ha dichiarato ieri notte che l'accordo è stato raggiunto il 31 marzo. Sony ha ottenuto un'ingiunzione permanente che vieta al giovane programmatore di mettere mano al codice della console PS3 e di condurre qualsiasi tentativo ulteriore di reverse engineering di un qualsiasi prodotto Sony. I dettagli dell'accordo non sono noti, eccetto il fatto che la violazione dell'accordo prevede una multa di 10 mila dollari. "Sony è lieta di lasciarsi questa causa alle spalle" ha detto Riley Russel, legale di Sony Computer Entertainment America. "Le motivazioni per questa disputa legale erano nell'interesse di proteggere la nostra proprietà intellettuale e i nostri consumatori. Crediamo che questo accordo e l'ingiunzione permanente raggiungano lo scopo". Nel comunicato ufficiale, George Hotz dichiara di "non aver mai avuto l'intenzione di creare problemi agli utenti o di rendere più facile la pirateria" e di essere felice di essersi lasciato alle spalle tutto questo. In una lettera a Wired.com, Hotz ha però aggiunto: "Non mi piace la censura, e non mi piace censurare me stesso. State sicuri che sto ancora combattendo per la giusta causa, nel migliore dei modi che conosco". È presto per mettere la parola fine sulla vicenda?

PEOPLE & MARKET / Ritardi nella produzione di schermi OLED

Effetto terremoto sui coreani Stop agli OLED Samsung

L'effetto domino del terremoto/tsunami si ripercuote oltre il Giappone. Ritarda l'apertura di una fabbrica di Samsung. Impennata dei prezzi?

di F. Regis

Samsung Mobile Display ha registrato una battuta d'arresto nella partenza della nuova linea di produzione di schermi OLED di 5.5 generazione finalizzata al mercato degli smartphone e dei tablet. A causa degli effetti del terribile terremoto in Giappone, infatti, la fornitura di apparecchiature Nikon, essenziali per la linea di produzione degli schermi, potrebbe essere sospesa da un minimo di uno ad un massimo di tre mesi. Il ritardo nella fornitura porterà ad uno slittamento nell'apertura della fabbrica di Cheonan, che potrebbe avvenire nella seconda metà del 2011 o addirittura nella prima metà del 2012. Il ritardo sarebbe disastroso sia per Samsung Mobile Display, che con la produzione di schermi OLED più grandi vuole far fronte all'altissima domanda del mercato, sia dei tablet (sembra che aspetteremo ancora



prima di avere tablet con schermo OLED), sia per le diverse aziende fornite da Samsung (a cominciare da Sony che potrebbe ritardare l'uscita della PlayStation Portable NGP). Il ritardo della fabbrica Samsung non è un caso isolato, ma rientra in un più ampio effetto domino causato dal terremoto e che si sta allargando ben oltre i confini del Giappone a tutti i produttori. La conseguenza sarà sicuramente un'impennata dei prezzi oltre che un ritardo nelle produzioni già annunciate.

PEOPLE & MARKET

Il profilo di Facebook diventa un libro

Un'applicazione consentirà di tramandare anche su carta la storia digitale della propria esistenza su Facebook, post e foto inclusi

di G. De Gaetani

Recentemente, tra le numerose applicazioni di Facebook, il social network più seguito al mondo, ne è comparsa una che riscuoterà, se ben promossa, un notevole successo. Una società francese, su cui poco si conosce salvo la denominazione Egobook, ha pensato bene di dare la possibilità di stampare interamente il proprio profilo Facebook dalla creazione sino alla data di richiesta del libro. All'interno del tomo blu, sulla cui copertina potrà spiccare la foto del richiedente, si potrà inserire di tutto: messaggi, commenti, foto, anche raccolte in coreografici mosaici. La richiesta potrà essere inoltrata anche per fare un regalo ad un amico, sempre che il profilo di quest'ultimo abbia i giusti permessi, e tutto potrà avvenire, se lo si desidera, a totale insaputa dell'interessato! Ovviamente, la stampa del libro ha un costo variabile tra i 29 dollari sino ad un massimo di 45 e, assicurano gli ideatori del servizio, sarà recapitato in 48 ore.


PEOPLE & MARKET

LCD trasparente anche per LG

È un po' che i produttori coreani mostrano quello che potrebbe essere il futuro delle vetrine e, in alcuni casi, anche delle finestre degli uffici. Dopo Samsung, è ora il turno di LG che mostra il suo display trasparente. Si tratta di un pannello LCD da 47 pollici con tecnologia IPS e touch screen. Ovviamente la risoluzione è Full HD, mentre la retroilluminazione è affidata alla luce ambientale (altrimenti non potrebbe essere trasparente). Peccato che il prodotto in questione sia ancora in fase di sviluppo, come testimonia anche il funzionamento del touch che si può vedere in questo **video** realizzato dai colleghi di OLED-Display.net. Sarà dunque questa la vetrina del futuro?

PEOPLE & MARKET

TV LED JVC? Arrivano da Taiwan

In mezzo alle offerte stracciate di TV a LED dei grossi supermercati, un JVC a 199 euro potrebbe essere decisamente appetibile. JVC infatti è un marchio noto, affidabile e serio, capace di attrarre molti potenziali clienti. Non è difficile trovare su alcuni volantini o su alcune affissioni super promozioni di TV a LED da 19" JVC, offerte che potrebbero sembrare ghiotte per chi non possiede un'informazione basilare: JVC, infatti, non produce più TV. Lo scorso agosto infatti JVC ha ceduto alla taiwanese An Tram le licenze per produrre TV marchiati JVC, inizialmente per l'America e poi per l'Europa e il resto del mondo. Queste TV, che alla fine sono monitor LED con pannelli di qualità tutta da dimostrare e con tuner integrato, sono quindi arrivate anche in Italia. Attenzione quindi, il prezzo è giusto, ma la qualità forse no e queste TV JVC non sono molto diverse da quelle messe nei cestoni delle super promozioni a DNA cinese. Di sicuro della giapponese JVC hanno ben poco oltre al marchio.

PC & MULTIMEDIA

Compie 30 anni l'antenato dei portatili



Trent'anni fa veniva presentato il primo portatile: un'innovazione che ha cambiato il mondo dell'informatica e la nostra vita

di G. De Gaetani

Era il 3 aprile 1981 quando Adam Osborne, fondatore della Osborne Computer Corporation, decise di lanciare l'Osborne 1 in occasione di una fiera d'informatica che si tenne a San Francisco. Il primo computer portatile, o sarebbe meglio dire "trasportabile" visto il peso di oltre 10 kg, era dotato di monitor da 5 pollici, sistema operativo CP/M e il famoso z80 della Zilog da ben 4 MHz, la dotazione software prevedeva una "suite" di programmi per la video scrittura ed il calcolo. Nonostante il prezzo di quasi 1800 dollari, una cifra notevole per quei tempi, il primo computer "portatile" ottenne un gran successo, con vendite per circa 250 milioni di dollari tra il 1981 e il 1983. L'immediato successo tuttavia non portò fortuna ad Adam Osborne, il quale annunciando prematuramente il successore dell'Osborne 1, l'Osborne Executive, più potente e meno costoso, decretò anche il suo fallimento. L'annuncio anticipato provocò un crollo delle vendite dell'Osborne 1, portando così alla bancarotta dell'azienda nel 1983. Un errore che ancora oggi viene ricordato e definito appunto "effetto Osborne". Oggi solo le indiscrezioni girano per la rete, ma i grandi proclami alla Osborne sono eventi rari. Anzi, alcune aziende, tra queste non si può non citare Apple, amano centellinare le notizie e creare attorno alla presentazione di un nuovo prodotto un'atmosfera di gran mistero.

PC & MULTIMEDIA / Presentata la nuova gamma di notebook dell'azienda giapponese

3D e processori AMD per i Satellite Toshiba

Alcuni modelli della nuova serie avranno processori AMD e schermi 3D, quest'ultimi forniti di occhiali nVidia 3D Vision

di A. Spaziani

All'evento di Roma, Toshiba ha presentato anche la nuova linea 2011 dei Satellite, composta dalle serie 600 e 700. Alcuni di questi modelli hanno una D in fondo alla sigla, lettera che indica la presenza di processori AMD: la scelta varia tra Phenom II a 3 o 4 Core, Athlon II o Turion II. I modelli C660 e C660D hanno processori Intel Core i3 e Core i5 (modello C660) con display da 15.6 pollici e 1366x768 pixel retroilluminati a LED, scheda video nVidia G315M, masterizzatore DVD e uscita HDMI; mentre il C670/C670D è dotato del monitor 17.3 pollici da 1600x900 pixel. Un gradino più sopra troviamo i modelli della serie L700: L730/L735 sono dei Core i3 o Core i5 con display 13

pollici da 1366x768 pixel, uscita HDMI con supporto al 3D, Resolution+, conversione 2D - 3D, LAN Gigabit, Dolby Advanced Audio, lettore Blu-ray in un cabinet dal peso di 2.1 Kg. I modelli L750 e L755/L755D, oltre alle caratteristiche del L730, hanno la nVidia GT540M, il monitor 15.6 pollici e pesano circa 2,5 Kg. L'ultimo della serie è il L770/L775/L775D con schermo da 17.3 pollici da 1600x900 pixel, sempre LED, che pesa 2,8 Kg. La serie P700 è, infine, composta dal P750/P755, con schermo da 15.6 pollici e 2,62 Kg e dal P770/P775 con schermo da 17.3 pollici e peso di 3 Kg. Entrambi aggiungono alle caratteristiche della serie L il sintonizzatore DVB-T integrato con telecomando e montano processori



Core i3 (solo il P750), Core i5 o Core i7 con audio harman kardon. La serie P700 comprende anche 2 modelli 3D, il P750 3D/P755 3D e il P770 3D/P755 3D con schermo rispettivamente da 15.6 pollici e 17.3 pollici LED, HDMI-CEC e conversione 3D anche sul monitor interno, troviamo infatti il tasto 3D in bella evidenza retroilluminato al centro del portatile.

PC & MULTIMEDIA / Massima qualità sonora per computer

Nuova scheda "gaming" da Onkyo

Si chiama WAVIO SE-300 ed è una scheda audio PCI Express realizzata appositamente da Onkyo per i gamer e gli audiofili più appassionati

di A. Spaziani

Onkyo ha rilasciato la scheda audio per PC WAVIO SE-300 che va a sostituire la precedente SE-200PCI. Basata sul chip Creative 20K2 X-Fi, ha un'interfaccia PCIe x1, tecnologia proprietaria DIDRC e driver per Vista a 32 bit e Windows 7 64/32 bit. Il chip Creative 20K2 X-Fi, certificato THX, lavora a 24 bit e supporta le estensioni OpenAL e EAX ADVANCED HD 5.0 per gli ultimi videogiochi, oltre a mantenere la compatibilità con i vecchi che supportano Creative ALchemy. Le specifiche parlano di prestazioni di tutto rispetto con un rapporto SN di 120 dB e frequenze comprese tra i 0,3 Hz - 88 kHz per l'uscita stereo analogica. In digitale gestisce le frequenze di 44.1 kHz, 48 kHz e 96 kHz in ingresso, mentre

in uscita gestisce anche i 32 kHz. La qualità costruttiva abbraccia un po' tutto il progetto con l'adozione di circuiti DIDRC (Dynamic Intermodulation Distortion Reduction Circuitry) per la riduzione del rumore sulle uscite audio stereo e l'uscita cuffie, quattro DAC Burr-Brown PCM1798 utilizzati due per canale, componenti audio-grade, sezione di alimentazione con due grossi condensatori e schermatura in rame della scheda. Il costo nel nostro paese non è ancora noto, ma in Giappone il costo è di 34800 Yen pari a circa 280 euro.


PC & MULTIMEDIA

Personalizza il case del PC coi mattoncini

Interessante proposta "estetica" da parte di un'azienda taiwanese, la Coobeeo Technology, che distribuisce prodotti in Cina con il brand SATO. L'idea è molto semplice e chi è cresciuto "costruendo" con i mattoncini Lego non potrà che trovarla molto divertente: ogni giorno la cover del vostro computer può cambiare aspetto. Se non sapete dove mettere le penne, o volete "lanciare dei messaggi", basta personalizzare il frontale del case! Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche, sono previste per la parte frontale 2 slot da 3.5 pollici per inserire, per esempio, un masterizzatore ed un Hard Disk; ingresso cuffie e microfono; 2 porte USB ed i pulsanti per l'avvio e il reset del computer.



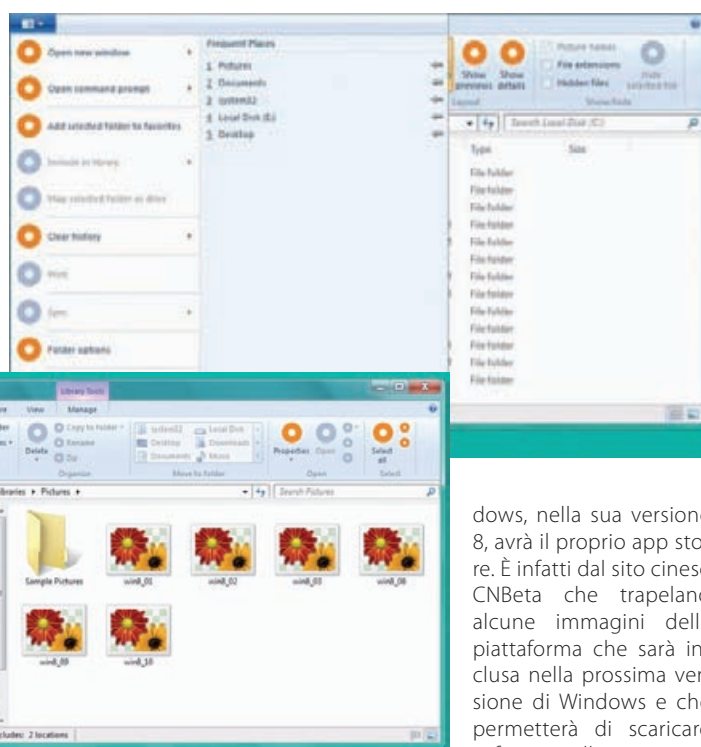
PC & MULTIMEDIA / Dopo gli smartphone e Mac Os X, anche Windows punta sulle app

Prime schermate "leaked" di Windows 8

Trapelano le prime immagini del futuro sistema operativo Microsoft: c'è anche il neonato store delle App

di G. Cupini

In questi giorni sono uscite sulla rete una serie di immagini provenienti dalla prima preview di Windows 8, attualmente in mano ad una cerchia ristrettissima di sviluppatori. Le immagini in questione mostrano alcune novità di questa versione del sistema operativo, tra cui soprattutto una preview della cosiddetta interfaccia "ribbon". Con questo termine si definiscono i menù a nastro ed espandibili che abbiamo imparato ad utilizzare fin dal rilascio di Office 2007 e che ora sarebbero integrati direttamente nell'interfaccia di tutto il sistema operativo, così da agevolare le operazioni più comuni. Comunque, come sempre accaduto anche nelle precedenti versioni, qualora ribbon venisse definitivamente adottata, l'utente potrebbe disattivarla riportando la visione di sistema a quella standard. Tra le altre novità di Windows 8 che saltano all'occhio c'è una forte integrazione con il mondo mobile. Ecco quindi la possibilità di utilizzare un'interfaccia basata sulle mattonelle a scorrimento che contraddistinguono Windows Phone 7. Windows 8, inoltre, potrebbe integrare una serie di gestures per



controllare il sistema senza l'utilizzo di un controller fisico, e qui, probabilmente, verrà utilizzata l'esperienza accumulata con Kinect. Inspirato a Mac OS X sembrerebbe essere anche un sistema di backup simile a Time Machine che potrebbe chiamarsi History Vault.

C'è anche l'app store

Inaugurato da poco su Mac Os X, sembra che in futuro anche Win-

dows, nella sua versione 8, avrà il proprio app store. È infatti dal sito cinese CNBeta che trapelano alcune immagini della piattaforma che sarà inclusa nella prossima versione di Windows e che permetterà di scaricare software nelle stesse modalità in cui oggi è possibile per Mac Os X. Negli screenshot possiamo vedere che nella lista di applicativi disponibili compare anche Opera, cosa che secondo alcuni analisti potrebbe mettere in dubbio l'autenticità delle immagini, in quanto risulta strano una diretta promozione di un concorrente di Internet Explorer. Considerando tuttavia l'adeguamento di MS alle direttive europee che la obbligano a proporre una scelta iniziale, al momento dell'installazione del sistema operativo, del browser da parte dell'utente, è probabile che questa filosofia si rifletterà anche sull'app store. Interessante notare poi come il nome ufficiale sembra proprio ricalcare quello di Apple, cosa che già sta scatenando diversi dibattimenti processuali e che potrebbe andare ad aggiungere ulteriore carne sul fuoco alla discussione. L'app store di Microsoft dovrebbe poi consentire una integrazione della piattaforma per renderla utilizzabile sia dagli utenti desktop che per gli utenti mobile.

PC & MULTIMEDIA

Razor-thin è l'hard disk più sottile

Proposto da Seagate come storage ideale per netbook e ultra-thin laptop

di A. Spaziani

Seagate ha annunciato la disponibilità del nuovo hard disk GoFlex Slim che, in 9 mm di spessore e 160 g di peso, racchiude un hard disk esterno da 2.5 pollici, ideale da affiancare agli ultimi laptop e notebook dal design ultra fino. Presentato per la prima volta al CES, si tratta di un disco da 320 GB che on-line si trova a un prezzo di circa 99.99 dollari. Lo spessore è stato ridotto del 38% rispetto al precedente GoFlex ultra-portable, arrivando a uno spessore paragonabile a quello di una matita. Le sue dimensioni ne consentono un agevole trasporto in tasca, borsa o anche in una busta da lettere, rendendolo il perfetto storage per uno stile di vita in mobilità. L'unità è un disco Seagate's Momentus Thin drive da 7200RPM con interfaccia USB 3.0, consentendo così un rapido accesso anche a file di grandi dimensioni, come filmati in HD (ovviamente è garantita la retro compatibilità con USB 2.0). In dotazione è fornito un software di backup che consente salvataggi continui e automatici, encryption a 192-bit 3DES di file e cartelle e i driver NTFS per Mac preinstallati, in modo da poter essere utilizzato da entrambi i sistemi operativi Windows e OS X.

Sarà disponibile anche la versione Mac OS X pre formattata HFS+, quindi totalmente compatibile con Apple Time Machine, mantenendo la possibilità di lavorarci sia su Microsoft Windows sia su computer Mac OS X. Per avvicinarlo al look dell'attuale linea Apple, il GoFlex Slim for Mac avrà un rivestimento con finitura metallica morbida al tatto, che permette di resistere a graffi, impronte e segni che può subire durante il trasporto. La versione da 320GB del GoFlex Slim per Mac sarà disponibile da maggio presso i rivenditori Apple allo stesso prezzo della versione PC.



PC & MULTIMEDIA / L'ultima release dell'ambiente grafico per Linux GNOME riuscirà a competere con Unity di Ubuntu?

Con il nuovo GNOME 3.0 Linux si rifà il trucco

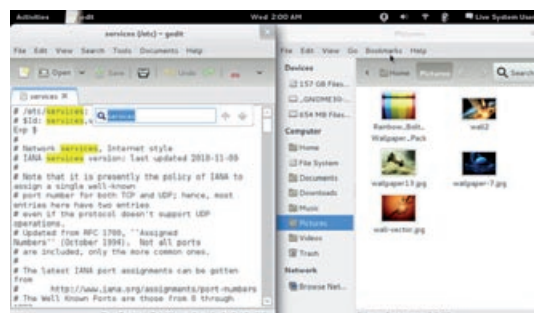
L'aggiornamento parte dagli strumenti di sviluppo, modernizzati e velocizzati, per arrivare ai miglioramenti delle applicazioni standard

di A. Spaziani

GNOME è uno dei più popolari ambienti grafici di Linux. L'aggiornamento alla nuova release 3.0 parte dagli strumenti di sviluppo, modernizzati e velocizzati per consentire ai programmatori di creare una migliore esperienza di utilizzo dei programmi in minor tempo, per arrivare alle applicazioni standard GNOME che hanno ricevuto significativi miglioramenti. Il nuovo desktop è elegante, ordinato e facile da usare. Il nuovo tema grafico ha una livrea nera con un nuovo tipo di carattere e animazioni accattivanti che sfruttano l'accelerazione hardware della scheda video.

Le maggiori novità sono:

- **Panoramica delle attività:** richiamabile con il tasto "Windows" o andando con il puntatore nell'"hot corner" in alto a sinistra, si presenta con una barra delle applicazioni a sinistra, le finestre delle applicazioni aperte al centro e le altre aree di lavoro, con cui raggruppare le finestre aperte, sulla destra. Selezionando "Applications" in alto a sinistra c'è la possibilità di accedere all'elenco delle applicazioni installate che si possono eseguire.
- **Ricerca desktop:** il nuovo GNOME include in alto a destra una ricerca integrata che permette di aprire i file recenti, spostarsi tra le finestre e lanciare le applicazioni.
- **Area di notifica:** la nuova area di notifica si trova in alto a destra e non ostruisce la vista delle applicazioni aperte, si deve andare a premere sul-



l'icona che appare per rispondere a eventuali messaggi, il sistema si sposta sull'applicazione relativa.

- **Messaggistica integrata:** permette di comunicare dall'area di messaggistica in basso a destra senza doversi spostare in un'altra applicazione.
- **Nuova gestione del sistema:** il nuovo visualizzatore delle impostazioni permette di esplorare e cercare le impostazioni da modificare nella stessa finestra; la riorganizzazione e la modifica di alcuni pannelli di controllo permettono un più semplice utilizzo.
- **Nuovo Help:** organizzato per argomenti e con un visualizzatore migliorato e un motore di ricerca più veloce.
- **Gestione finestre:** riprendendo quanto già visto in Windows 7, le finestre vengono disposte nella metà destra o sinistra dello schermo a seconda se si trascinano da un lato o dall'altro e vengono massimizzate se spostate verso l'alto. L'aggancio ai bordi dell'area di lavoro è "magnetico" e consente un semplice e corretto posizionamento delle finestre di lavoro con poco sforzo.

Migliorate anche le applicazioni

- **Nautilus:** il file manager ha un nuovo design con la barra laterale a sinistra per un veloce accesso alle risorse sia locali sia di rete.
- **Epiphany:** le migliorie al browser web riguardano un rendering delle pagine più veloce, il supporto alla geolocalizzazione, nuovo download manager e barra di stato, avvicinandosi alle ultime versioni dei browser più diffusi.
- **Gedit:** editor di testi aggiornato con funzionalità di controllo ortografico intelligente, supporto ai file compressi, file con caratteri non validi, gestione file multipla a schede e migliorate funzionalità di ricerca.
- **Empathy:** include una migliore gestione delle chiamate, un assistente ortografico e la gestione di password e certificati. È possibile bloccare i messaggi di persone indesiderate.

Anche altre applicazioni hanno ricevuto diverse attenzioni, come la cabina webcam **Cheese** che ora include una serie di nuovi effetti; **Evince** che offre la possibilità di creare segnalibri nei documenti che si stanno visualizzando; il visualizzatore d'immagini chiamato **Eye of GNOME** ora più veloce e con un nuovo sistema di plugin e **Totem 3.0** con un supporto migliorato per file audio e video. Grazie ai membri dello GNOME Translation Project sparsi in tutto il mondo, GNOME 3.0 è in grado di supportare 50 lingue, tra cui anche l'italiano.

Gnome Vs Unity di Ubuntu

Abbiamo voluto fare una comparazione di GNOME 3.0 con Unity, la shell che dalla prossima release di Ubuntu

(la 11.04) diventerà quella predifinita della distribuzione Linux più famosa. Abbiamo installato i due ambienti su un netbook non più recente con risoluzione 1024 x 600 e CPU Atom N270, utilizzando il live disk della Fedora 15 presente all'indirizzo <http://www.gnome.org/getting-gnome/>.

Entrambe sono shell di GNOME, quindi interfacce grafiche che si poggiano sullo stesso back-end e sulle stesse applicazioni, le differenze sono minime anche in termini di design. Le differenze principali sono da ricercarsi nelle utility a corredo e nel modo di implementare alcune funzionalità. Ad esempio, l'implementazione dei workspace multipli (presente su entrambi) è più efficace in GNOME 3 che però non prevede la possibilità di aggiungere icone al desktop come su Unity, anche se il workflow di utilizzo porta comunque a non usarle.

Una cosa positiva che abbiamo riscontrato con GNOME 3 su questo tipo di device è sicuramente la mancanza della barra delle applicazioni fissa a sinistra, consentendoci così di utilizzare l'intera larghezza del desktop; al contrario abbiamo avuto alcune difficoltà con settaggi di sistema delle connessioni di rete che utilizzano finestre di dimensioni fisse non facilmente gestibili con questo tipo di risoluzione, facendo emergere la maggiore maturità di Unity sotto questo profilo.

La reattività e le prestazioni ci sono sembrate in entrambi i casi molto buone, anche con una scheda Intel 945GME non aggiornata. La scelta verrà, quindi, probabilmente condizionata più dalla distribuzione che si vuole utilizzare che dalle reali differenze tra i due.



Dammi il cinque!



**Il tuo 5 per mille
può cambiare la vita
di molti bambini
prematuri.
E non ti costa nulla.**

Ogni anno in Italia nascono **30.000 bambini prematuri**, di cui circa 5000 hanno un **peso inferiore a 1500 gr.**

Questi bambini hanno bisogno di **cure, controlli e assistenza** per molti anni.

E anche i loro **genitori** hanno bisogno del tuo aiuto.

Le donazioni ad **AISTMAR Onlus** vengono **interamente impiegate** per:

- l'assistenza delle gravidanze a rischio o patologiche
- la cura e il supporto al neonato prematuro e alla sua famiglia nel percorso di sviluppo e crescita

SOSTIENI AISTMAR Onlus con il tuo 5 per mille

Sui
moduli
CUD, 730
o Unico
scrivi

Sostegno delle organizzazioni non lucrative di utilità sociale,
delle associazioni di promozione sociale e delle associazioni riconosciute
che operano nei settori di cui all'art. 10, c. 1, lett a),
del D.Lgs. n. 460 del 1997 e delle fondazioni nazionali di carattere culturale

FIRMA

Maria Rossi

Codice fiscale del
beneficiario (eventuale)

9 7 0 2 8 2 1 0 1 5 7

Oppure puoi sostenere AISTMAR Onlus con versamenti su:

• **C/C Postale: 29328200**

• **C/C BancoPosta: IBAN: IT 05 Z 07601 01600 000029328200**
presso Posta di via Sambuco, 15 - Milano

• **C/C Bancario: IBAN: IT 87 N 0351201619 000000003641**
presso Credito Artigiano, Agenzia n° 14 - Milano

Tutto il personale di AISTMAR Onlus è volontario. L'intero ricavato delle donazioni viene impiegato in cure e assistenza ai neonati prematuri e patologici e alle loro famiglie.

AISTMAR Onlus - via della Commenda, 12 - 20122 Milano - www.aistmar.it

FONDAZIONE IRCCS CA' GRANDA - OSPEDALE MAGGIORE POLICLINICO
Dipartimento per la Salute della Donna, del Bambino e del Neonato
U.O. di Neonatologia e Terapia Intensiva Neonatale
via Francesco Sforza, 28 - 20122 Milano



AISTMAR Onlus

Associazione Italiana per lo Studio e la Tutela della Maternità ad alto Rischio



TEST / Un brand importante del design italiano ha realizzato un tablet Android diverso dal solito in collaborazione con Promelit

Android incontra lo stile italiano in AlessiTAB

Design originale, sintonizzatore DVB-T integrato, uscita HDMI e schermo da 10.1 pollici, bastano per parlare di un prodotto riuscito? Scopriamolo

di P. Centofanti

L'italiana Alessi ha realizzato in collaborazione con Promelit un tablet diverso dal solito: non è fatto per essere utilizzato in modo classico, ma piuttosto appoggiato su un mobile o su un piano cucina. Ha l'uscita HDMI e integra un sintonizzatore DVB-T per la ricezione dei canali TV tramite la piccola antenna a scomparsa. Per il sistema operativo la scelta è ricaduta su Android, ma essendo un prodotto che è stato lanciato alla fine dello scorso anno, la versione è ancora la 2.1, non ottimizzata dunque per i tablet, come Honeycomb. Alessi ha però realizzato una sua applicazione con un'interfaccia semplificata per accedere alle principali funzionalità. Per quanto riguarda l'hardware non stiamo parlando di un prodotto di ultimissima generazione: lo schermo da 10.1 pollici ha una risoluzione di 1024 x 600 pixel, il processore è un ARM 11 da 720 MHz, non c'è la connettività 3G (ma d'altra parte è un prodotto pensato soprattutto per l'uso in casa) né il Bluetooth. La fotocamera è solo frontale, da 1.3 Megapixel e riprende video in definizione standard. C'è un app store, ma non offre tutte le applicazioni disponibili sul Market ufficiale. Comunque sia lo abbiamo provato, vediamo come si comporta.

Come una cornice digitale

L'aspetto più originale di questo tablet è senza dubbio quello del design. L'AlessiTab, a differenza di tutti gli altri tablet sul mercato, si presenta prima di tutto come un oggetto da esibire su un piano: può essere appoggiato come una cornice digitale per il lato più corto, oppure in posizione più "sdraiata" per facilitare la consultazione di pagine Web e l'immissione di testo. Il logo Alessi-

TAB è presente sia sopra che sotto lo schermo e si illumina a seconda di come viene appoggiato il tablet, grazie all'accelerometro integrato. A livello di materiali ci saremmo aspettati in realtà qualcosa di più, ma visto anche il costo contenuto, le finiture sono piuttosto curate. In dotazione troviamo, come base d'appoggio per la ricarica della batteria, quella che potrebbe essere "la terza faccia" dell'AlessiTAB: il dispositivo si appoggia in modo poco preciso a dire il vero, con il rischio che i contatti non facciano presa. Volendo è possibile collegare l'alimentatore in dotazione direttamente anche al tablet.

Dov'è l'uscita per le cuffie

Le connessioni disponibili sono tutte sul retro e troviamo due porte USB (una normale e una mini), slot per schede di memoria SD (utile perché la memoria integrata è solo di 1 GB), uscita HDMI. Quest'ultima utilizza un connettore di tipo C (quello piccolino per intenderci) ed esce fino a 1080p, ma si attiva unicamente con i filmati e non con le applicazioni. Manca clamorosamente l'uscita per le cuffie, anche se sulla faccia "corta" dell'AlessiTAB ci sono due altoparlanti stereo integrati. In dotazione abbiamo trovato anche un adattatore per l'antenna, ma a dire il vero non abbiamo trovato un connettore apposito e la microantenna non è removibile.

Hardware e software punctum dolens del tablet

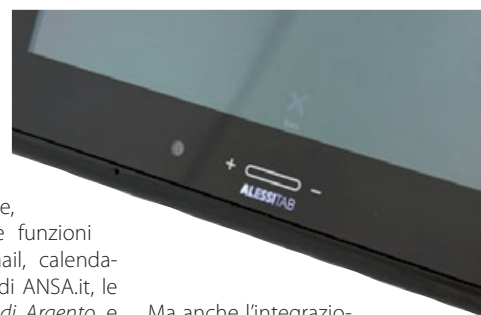
Come abbiamo accennato in apertura, l'AlessiTAB utilizza Android 2.1 come sistema operativo, una scelta obbligata certo, ma che limita notevolmente la flessibilità del tablet. Manca l'Android Market, ad esempio, sostituito dal meno ricco app store



AlessiTAB - da 399 EURO

Quality	Longevity	Design	Simplicity	D-Factor	Value
6	6	8	7	6	7

di Pdassi. All'avvio siamo accolti però da un'applicazione studiata appositamente da Alessi, denominata manco a dirlo AlessiTab, che, con un'interfaccia molto semplice, dà accesso rapido alle funzioni principali: browser, email, calendario, le news e il meteo di ANSA.it, le ricette de *Il Cucchiaio di Argento* e alle funzionalità multimediali, tra cui quella TV che è raggiungibile solo da qui. Il tablet ha un unico tasto a sfioramento in prossimità del logo, per cui i pulsanti back, home e menù sono stati implementati via software nella barra delle notifiche. Quando si è dentro un'applicazione, l'alternativa è utilizzare il tasto a sfioramento per richiamare un menù popup con i tre pulsanti virtuali. Quando si esce dall'applicazione AlessiTAB tutti i limiti hardware diventano piuttosto evidenti. La lentezza del browser, ad esempi, è sintomatica di un processore non all'altezza della situazione.



Ma anche l'integrazione software lascia alquanto a desiderare. Mancano applicazioni basilari come le Google app e quelle per Facebook e Twitter (quest'ultime disponibili come link alle pagine web), ma anche il sistema operativo ci è parso poco stabile: basta provare ad aggiungere un link o un widget su una delle home screen libere per mandare in crash il desktop. Insomma, un'idea interessante che però necessita urgentemente di un aggiornamento software, ma forse sarebbe meglio pensare a un nuovo modello con risorse hardware un po' più adeguate alle esigenze di oggi.





TEST / Provato dalla redazione di Dday.it il primo smartphone LG con processore Dual Core, per la massima potenza di elaborazione

Optimus Dual è il primo smartphone Dual Core di LG

Processore Tegra 2, Android Gingerbread e videocamera full HD 1080p per l'ultimo nato in casa LG. Di seguito, tutte le nostre impressioni

di P. Centofanti

L'Optimus Dual (o 2X come si chiama nel resto del mondo) è non solo il primo smartphone Android Dual Core di LG, ma anche il primo ad essere sul mercato europeo con chipset Nvidia Tegra 2. Uno smartphone potente, con schermo da 4 pollici con risoluzione WVGA, 8 GB di memoria integrata (5 lo spazio disponibile per i dati utente), fotocamera da 8 Megapixel capace di riprendere video anche in 1080p. In più è uno dei primi smartphone a offrire l'uscita HDMI con funzionalità mirror per portare l'immagine del display anche su un TV Full HD, una funzione molto comoda soprattutto per il gaming vista la crescente qualità dei videogiochi per smartphone. Se a ciò aggiungiamo un prezzo di listino davvero molto aggressivo, 499 euro, l'Optimus Dual di LG diventa uno dei cellulari più interessanti del momento.

Look grintoso

Innovare sotto il profilo dell'estetica e mantenendo costi accettabili non è una sfida facile per i produttori di smartphone. LG con l'Optimus Dual sembra aver trovato il giusto compromesso: non sarà lo smartphone più elegante in circolazione ma è decisamente ben rifinito sui bordi, il frontale lucido, il retro in plastica ma in grado di restituire impugnanza una buona sensazione di solidità. Sotto l'ampio display da 4 pollici in formato 16:9 (risoluzione 800 x 480 pixel) troviamo i quattro tasti a sfioramento retroilluminati che si spengono dopo pochi secondi di non utilizzo. Sopra sulla destra compare la fotocamera frontale da 1.3 Megapixel. Sul retro c'è la fotocamera da 8 Megapixel, capace di riprendere anche in 1080p a 30fps, con flash a singolo LED. Il pannello posteriore in plastica

è facilmente removibile e dà accesso alla sostituzione della batteria (1500 mAh) e agli alloggiamenti per la SIM e per la scheda microSD.

Potenza e versatilità

Le connessioni sono essenzialmente tre: sul bordo superiore abbiamo la presa per le cuffie e l'uscita HDMI con connettore micro. Il cavo adattatore è lodevolmente fornito in dotazione. In basso al centro c'è la porta micro USB incastonata tra il microfono e l'altoparlante. Il processore è naturalmente l'Nvidia Tegra 2 che integra due CPU ARM Cortex-A9 da 1 GHz e una scheda grafica GeForce con GPU a 8 Core. L'Optimus Dual è dotato poi di tutta la usuale pletora di sensori: prossimità, luce ambientale, A-GPS, accelerometro e bussola digitale. A ciò si aggiungono la connettività Wi-Fi e il Bluetooth 2.1. Per quanto riguarda il 3G l'Optimus Dual supporta l'HS-DSPPA a 7.2 Mbit/s e l'HSUPA a 5.7 Mbit/s.

Cuore da Androide

L'Optimus Dual monta Android 2.2 (un aggiornamento a Gingerbread è in cantiere, ma non sono ancora state comunicate date specifiche per il rilascio) con un tema personalizzato da

LG che aggiunge diversi widget, nuove icone e colori più accesi rispetto all'interfaccia "liscia" di Android. Il tema valorizza la brillantezza del display ed è piuttosto piacevole. Tra le modifiche decisamente "pratiche" apportate da LG si segnalano l'ottimizzazione della batteria integrata nella barra delle notifiche (per spegnere al volo GPS, Wi-Fi e Bluetooth) e la possibilità di prendere degli screenshot del display premendo in contemporanea il tasto di accensione e il tasto home. Diverse le applicazioni pre-



LG Optimus Dual - da 499 EURO

Quality	Longevity	Design	Simplicity	D-Factor	Value
8	9	8	7	9	9



installate tra cui due versioni "custom" di Twitter e Facebook che si integrano con i widget realizzati dalla stessa LG per i "social stream". In questa release dello smartphone non troviamo già caricata la Nvidia Tegra Zone che mette in evidenza i giochi ottimizzati per il processore, ma è comunque possibile installarla dal market.

Ottimizzato "a metà"

Come abbiamo già avuto modo di constatare con i nostri primi hands-on, il telefono è sicuramente veloce e reattivo in determinate operazioni e in alcuni elementi dell'interfaccia a schermo, mentre sotto certi aspetti il sistema operativo non sembra essere ancora ottimizzato per il processore Dual Core. Un esempio su tutti è quello del browser: la velocità nel rendering della pagina, la fluidità dello scrolling e dello zoom non sono ancora paragonabili,

ad esempio, a quelli dell'iPhone 4 che di Core ne ha uno solo e ha pure una risoluzione dello schermo più elevata. Anche la gestione di Flash, nonostante sia accelerata in hardware, non ci è parsa ancora del tutto stabile, tant'è che in un paio di casi è stato necessario riavviare il terminale. Ottima invece la fluidità delle animazioni di sistema (lo scrolling delle applicazioni, della lista contatti, gli sfondi live, ecc.).

Passione videoludica

Dove il processore sembra davvero dare il meglio di sé è naturalmente nei videogiochi con i primi titoli che sembrano a sfruttare a dovere la potenza di calcolo. L'uscita HDMI permette di guardare in mirroring e in 1080p le immagini anche su un TV. Lo scaling non è dei più raffinati ma si tratta di un'interessante possibilità in più, spe-



TEST LG Optimus Dual

segue da pag. 28

cie per filmati e fotografie. Con i videogiochi in alcuni casi anche Tegra 2 sembra non essere all'altezza del compito: *Dungeon Defenders*, ad esempio, in questa modalità presenta qualche rallentamento di troppo. Nessun problema, invece, con titoli meno spinti da questo punto di vista.

Consumi in media col mercato

I consumi della batteria ci sono parsi allineati a quelli di altri smartphone della stessa fascia: giochi e GPS sono naturalmente le applicazioni che più prosciugano le riserve di energia, ma con un utilizzo normale con chiamate, email e navigazione si arriva tranquillamente a fine giornata e oltre. Per quanto riguarda l'utilizzo come telefono solo un appunto ci sentiamo di muovere: il volume dell'altoparlante non è sempre all'altezza della situazione.

Una fotocamera versatile

Lo smartphone LG Optimus Dual è dotato di una fotocamera posteriore con sensore da 8 Megapixel e flash LED singolo. L'applicazione per le fotografie è molto completa, con diverse modalità di messa a fuoco (c'è anche il riconoscimento dei volti), possibilità di selezionare gli ISO, programmi di esposizione, bilanciamento del bianco e così via. Ci sono anche alcuni effetti video (seppia, negativo, ecc.) e diverse modalità di scatto, come le raffiche e il rilevamento automatico del sorriso. La qualità delle foto alla massima qualità e con sufficiente luce non è affatto male, con buona pulizia e livello di dettaglio. Ogni tanto si incappa in un effetto un po' "gelatinoso" ma la resa è buona. Poco incisivo invece l'intervento del LED, ma per i soggetti in primo piano fa il suo dovere.

Una breve selezione di scatti realizzati con l'Optimus Dual è possibile scaricarla accedendo alla **pagina** di Flickr). In modalità videocamera la risoluzione si spinge fino ai 1080p anche se in realtà livello di dettaglio

fluidità e soprattutto codifica non convincono appieno: si noti nel breve video che linkiamo **qui** come la compressione diventi piuttosto evidente anche in condizioni di buona luminosità.



Interessante il parco connettori: oltre al tradizionale mini jack trova spazio anche un connettore Micro HDMI per il collegamento ad un TV esterno

INCHIESTA

Abbonamenti di telefonia, Pay TV e Internet

segue da pag. 3

ADSL: SENZA SORPRESE SE SI ATTIVA SOLO INTERNET

Per l'ADSL abbiamo preso in considerazione Fastweb, Alice, Infostrada e Tiscali. Per tutti i gestori non ci sono sorprese a patto che si rimanga solo nel servizio considerato e non si aggiungano i vari pacchetti aggiuntivi o offerte commerciali con scadenze contrattuali indipendenti dal contratto base. Il decreto del 7/2007, infatti, stabilisce che non vi possano essere penali in caso di recesso

come in passato e quindi le "penali" sono quelle di rimborso costi e per Alice, per quanto riportato nelle condizioni generali, solo se si disdice nel primo anno di abbonamento. Le difficoltà che si riscontrano nascono soprattutto nei tempi di cambio di operatore o per i cavilli che scoraggiano il ridimensionamento del contratto. Il suggerimento è quello di partire con un servizio essenziale

ampliando l'offerta magari in un secondo tempo. Ogni servizio ha un costo di attivazione che viene generalmente richiesto in seguito, oltre al fatto che per aggiungerne altri basta una chiamata mentre per disdirli ci attende una trafila spesso più lunga.

FASTWEB mettete in conto 108 euro

Il contratto è a tempo indeterminato, salvo disdetta da trasmettersi a mezzo raccomandata A/R con 30 giorni di preavviso. In ogni caso il cliente sarà tenuto a rimborsare i costi sostenuti da Fastweb, 49 euro, oltre alla restituzione degli apparati forniti o del loro pagamento.

TELECOM ITALIA ALICE penale solo il primo anno

Il contratto è a tempo indeterminato, salvo disdetta trasmessa a mezzo raccomandata A/R con 30 giorni di preavviso. In caso di disdetta nel primo anno di durata contrattuale si dovrà pagare una penale di 48 euro.

INFOSTRADA occhio alle promozioni

Il contratto è a tempo indeterminato ed è previsto un contributo massimo di 65 euro per la disattivazione del servizio (35 euro nel caso di migrazione verso un altro operatore). Discorso diverso per le promozioni (ad esempio l'attivazione gratuita) che prevedono una durata minima del contratto: in caso di disdetta anticipata va corrisposto l'intero importo dello sconto ottenuto.

TISCALI il più caro da disdire

I costi di disattivazione di Tiscali variano in funzione del tipo di servizio sottoscritto. In particolare nel caso di solo abbonamento ADSL si parla di fino a 90 euro per la disattivazione e di 51.60 euro di "costi tecnici" per la migrazione a un altro operatore. La disattivazione può arrivare fino a 106 euro nel caso di abbonamenti ADSL+Voce. La disdetta può avvenire in qualsiasi momento tramite la canonica raccomandata A/R con 30 giorni di preavviso.

TEST / Provato dalla redazione di DDay.it il nuovo TV Sony 3D entry level: impressioni incoraggianti e prezzi abbastanza accessibili

Sony KDL-46EX720: in prova il 3D "economico"

La serie EX720 è 3D Ready, promette una buona qualità delle immagini, offre una vasta gamma di funzioni e l'accesso a diversi contenuti online

di C. Stellari

La nuova serie Bravia EX 720 offre modelli con dimensioni dello schermo da 32 a 55 pollici e all'interno della gamma Sony occupa il primo gradino tra i TV con funzione 3D.

Si tratta di TV LED Edge con il nuovo processore video X-Reality, per una qualità delle immagini superiore anche in definizione standard. Il KDL-46EX720 è Wi-Fi Ready, per collegarsi alla rete senza fili occorre acquistare a parte l'adattatore USB, anche gli occhiali 3D non fanno parte della dotazione e vanno comprati a parte. A corredo troviamo, invece, l'ottima piattaforma Bravia Internet TV e tutta una serie di funzionalità multimediali, come il servizio di noleggio di film (anche in HD) Qriocity Video On Demand o di musica, con Qriocity Music Unlimited, che offre un notevole catalogo di brani musicali.

Il KDL-46EX720 offre altre funzionalità interessanti: si va dalla registrazione su memorie o hard disk USB fino alla possibilità di effettuare videochiamate con Skype, in più è possibile anche controllare il TV tramite smartphone, scaricando un'applicazione gratuita.

Design elegante e gradevole

Il KDL-46EX720, pur non raggiungendo la ricercatezza del design dei modelli top di gamma Sony, ha un aspetto elegante e molto gradevole. Il TV ha una cornice nera lucida con dimensioni contenute, ma non ridotte ai minimi termini, leggermente più ampia nella parte bassa, dove sono integrati il ricevitore IR, il sensore di luce ambientale per il controllo automatico dell'illuminazione del pannello, l'emettitore IR per il sincronismo degli occhiali 3D e la spia di accensione. I pulsanti per il controllo delle principali funzioni sono sistemati di lato. La base permette la rotazione dello schermo ed è abbastanza ravvicinata alla cornice, alza di poco il televisore.

Lo spessore del KDL-46EX720 è di poco superiore ai 4 cm: Sony con la famiglia EX720 non aveva certo l'intenzione di stabilire nuovi record, la profondità dello schermo rimane tuttavia contenuta, tale da non appesantire per nulla il design e non pregiudica il risultato estetico installando il TV a parete.

Connessioni complete

Le connessioni sono complete, riunite da un lato e suddivise in parte in una vaschetta con innesto laterale e in parte sul coperchio posteriore del TV. Sono presenti 4 ingressi HDMI (1 laterale/3 posteriori) uno dei quali con canale audio di ritorno, un ingresso video component e uno composito (comune al component), non manca nemmeno una presa SCART. Per l'audio troviamo un ingresso audio analogico e un'uscita digitale ottica. Il telecomando è privo di illuminazione e ha una forma leggermente arcuata. L'impostazione è quella a cui Sony ci ha abituato, con i pulsanti di navigazione circondati da quelli di uso più comune, con in evidenza il pulsante Home che porta alla schermata principale del menù. Alcuni di questi pulsanti sono decisamente ravvicinati, ciò richiede un po' di pratica prima di andare a "colpo sicuro". Il tasto di accensione curiosamente è replicato sul dorso del telecomando, trovarlo è molto facile.

Menù di nuova concezione

Sony con la serie EX720 propone una nuova interfaccia utente: la celebre XrossMediaBar non sparisce del tutto, ma l'impostazione di base è stata rivista. Il risultato per certi versi è gradevole, ma il menù di gestione in alcune parti è



Sony Bravia 46EX720 - da 1700 EURO

Quality	Longevity	Design	Simplicity	D-Factor	Value
8	9	8	7	8	8

un po' caotico, frammentato: il gran numero di regolazioni e le tante funzioni del TV di certo non facilitano le cose e l'individuazione del parametro desiderato non sempre è immediata, sicuramente occorre un po' di tempo per prenderci la mano. Con il pulsante Home si accede alla pagina principale del menù, che propone un riquadro con l'immagine ridimensionata e sotto di essa una fila di icone che identificano le sezioni del menù, a destra troviamo un menù pop up nel quale sono elencate le voci relative alla sezione. Soffermandosi su una di esse appare una breve descrizione, il TV offre anche il manuale utente a schermo, accessibile direttamente da menù. Le impostazioni di configurazione sono complete, il TV offre molto da questo punto di vista mettendo a disposizione numerosi filtri e parametri avanzati, tra cui la regolazione e il bilanciamento del gamma. Molto ricca la piattaforma multime-



Nella vaschetta laterale troviamo: un ingresso HDMI, lo slot per la CAM CI+, un ingresso VGA per il PC, la presa per collegare una cuffia e due porte USB 2.0, una delle quali abilitata alla registrazione e capace di supportare il collegamento di HDD portatili.

TEST
Sony Bravia 46EX720

segue da pag. 30

diale. È possibile riprodurre file in streaming memorizzati su dispositivi DLNA collegati in rete: il televisore è compatibile con i formati Video DivX SD / Xvid / MPEG-2 PS / HDV (MPEG-2 TS) / AVCHD / MPEG-4 (H264) / WMV, Foto JPEG, Musica MP3 / LPCM / WMA; non legge invece i file MKV.

Per quanto riguarda l'interfaccia USB, il TV legge anche memorie con formattazione NTFS e supporta il collegamento di Hard Disk portatili, che è possibile utilizzare per effettuare la registrazione dei programmi televisivi: impostando i timer di registrazione il televisore automaticamente registrerà il vostro programma preferito.

Il TV, grazie all'accesso al database di Gracenote, può rintracciare automaticamente informazioni sui contenuti in riproduzione, audio e video, ovviamente è anche possibile impostare chiavi di testo per effettuare una ricerca manuale.

Buono in 2D... 3D migliorabile

Lo schermo è opaco ma riflettente, anche se meno di altri TV che abbiamo avuto modo di testare. L'illuminazione del pannello non è perfettamente uniforme, un problema abbastanza frequente della configurazione LED Edge: negli angoli sono presenti aloni di luce verso il centro dello schermo, visibili su schermata nera o sulle classiche bande nere quando si guarda un film, che però non disturbano troppo la visione quando le immagini riempiono lo schermo.

Il sistema Motion Flow XR200 offre diversi livelli di intervento e se non si esagera riesce ad interpolare i frame senza introdurre troppi artefatti, lasciando i contorni delle immagini abbastanza puliti, può essere utile in determinate condizioni di visione. Il KDL-46EX720 si fa apprezzare per il buon equilibrio cromatico, con colori saturi ma morbidi, abbastanza naturali e lontani da eccessi. L'immagine è pulita e dettagliata, con un buon livello di contrasto. Abbassando l'intensità dell'illuminazione del pannello si ottiene un nero convincente mantenendo al tempo stesso un buon controllo delle base luci: ciò permette al TV di offrire una buona sensazione di tridimensionalità. Il rumore video è contenuto, il TV offre diversi filtri

che hanno generalmente un intervento abbastanza delicato.

Con le trasmissioni in definizione standard il comportamento è buono, il TV non manifesta la tendenza ad accentuare gli artefatti e il processore video svolge un lavoro più che dignitoso, ma non aspettatevi miracoli: le imperfezioni delle trasmissioni digitali influenzano pesantemente il risultato finale.

Il KDL-46EX720 ha il circuito di conversione delle immagini in 3D; il sistema permette di



Interfaccia utente - I menù del Sony Bravia 46EX720 sono stati completamente rivisti, la home prevede una serie di icone sotto l'immagine ridimensionata e un menù a tendina per i relativi parametri, altre impostazioni sono disponibili nel menù separato delle opzioni. Il risultato è gradevole sotto il profilo del design, ma trovare il parametro desiderato non sempre è una cosa semplice.

regolare l'intensità dell'effetto e di compensare l'attenuazione di luminosità dovuta agli occhiali, con un risultato buono ma, al tempo stesso, un effetto non particolarmente pronunciato: le immagini non escono dallo schermo, ma sembrano più che altro entrarvi in profondità, il crosstalk c'è ma in queste condizioni è molto limitato e poco evidente. Con materiale 3D nativo la profondità delle immagini è decisamente più convincente ma l'effetto crosstalk risulta più presente: sporadicamente visibile sui soggetti in primo piano, più evidente sui particolari in secondo piano e nelle scene in rapido movimento.

Attenzione alle impostazioni: in 3D il televisore regola il contrasto al massimo per compensare l'effetto di attenuazione degli occhiali, che però rimane regolabile. Altre opzioni in modalità 3D non sono invece attivabili: non è possibile agire sulla retroilluminazione del pannello (fissata al massimo) e non si può attivare il sistema automatico di controllo

della luminosità. È invece attivabile il sistema Motion Flow, ma il suo utilizzo è assolutamente da evitare perché in 3D introduce evidenti scattosità. Come con altri TV Sony 3D, la polarizzazione degli occhiali comporta che inclinando la testa di lato vari l'effetto tridimensionale, introducendo anche un cambiamento dei colori e della luminosità percepita ben evidenti. Spostandosi di lato senza inclinare la testa il problema non si verifica.

Conclusioni

In complesso, quindi, il TV Sony KDL-46EX720 si fa apprezzare per la qualità generale in 2D e l'ottima piattaforma multimediale; la visione in 3D sembra leggermente migliorata rispetto ad altri precedenti modelli, ma il problema del crosstalk è tutt'altro che risolto, gli occhiali tra l'altro sono un po' scomodi da indossare: insomma la strada della visione in tre dimensioni sembra ancora lunga, ma qualche passo in avanti è stato fatto.

